

Det Nye COMPUTER

Uafhængigt Commodore-magasin

6. argang nr. 6
31. maj -
27. juni 1990
Kr. 34,75

Amiga Interface - Computer ACTION - Games Preview

ROBOTTERNE

Reportager:

COMputers Amiga-Expo '90 og
European Trade Show i England

Konkurrence:

Vær med og vind årets fedeste
spil, F-29 Retaliator!

Test af:

De nyeste Amiga/C64-spil, Amigabøger,
CygnusEd proff . . . og MEGET mere!



5 708890 000302

Amiga mus 1 års garanti

Højeste kvalitet, da den har holdbare microswitche på tasterne og kører fantastisk let. Når du skifter til Genius, behøver du aldrig at skifte mere! Den holder bare...

NORMALPRIS 595,-

Tilbud: I denne måned KUN

495,-



Amiga drev

- Afbryder ● Videreført bus ● Støjsvag
- Støvklap ● Langt kabel
- 40/80 spors omskifter (5.25")
- 1 års garanti

3,5" drev, LOWCOST 995,-

3,5" A 2000 INTERN 1195,-

3,5" SENATOR 3A 1195,-

5.25" RF542C 1495,-

5.25" MASTER 5A* 1695,-

* incl. strømforsyning



Stereo Sound Sampler

Commodore Amiga

Stadig den bedste sampler! Røst i fagbladene i Danmark, Sverige, Tyskland, England og USA. Et dansk produkt af meget høj kvalitet - se her hvorfor:

Stereo. Mikrofon indgang. Over 100 KHz. Samplerate. Digital VU/PEAK indikering. Mono/stereo omskifter. MIC/LINE omskifter. Fuld software kompatibel. Incl. audio kabel. Incl. stereo software. Leveres i lækker box.

Pris incl. dansk manual, kabel, software

795,-



ACTION REPLAY

Det første freeze modul til Amiga 500. "Frys" og kopier 99% af alt software, der ikke umiddelbart lader sig kopiere. Har suveræne finesser beregnet til alle, også "professionelle" crackere og demomake'ere. F.eks. kan nævnes: Hent lyd og grafik og save i IFF format, snyde optimering, som giver evigt liv, "Slow down" mode til svære spil, gem i FDSO format: 4 x hurtigere load også uden ACTION REPLAY isat, indbygget virus detektor, sprite editor, komplet maskinkode monitor, der har hele hukommelsen og alle registre intakte.

Alt sammen klar, når du har trykket på freeze knappen. Fås her eller hos din lokale forhandler.

KUN 1195,-



MiniMem™ 512 Kbyte fra Alcotini.

Spørg din lokale forhandler

- Indbygget Real-Time ur med batteri back-up.
- Med afbryder, der kan afmonteres.
- Strømbesparende.
- Dansk vejledning.



CHOCKPRIS

1195,-

Uden ur og afbryder kun **995,-**

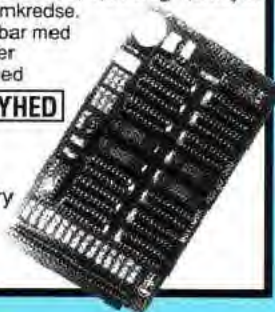
MaxiMem™ 1,8 Mb

MaxiMem er udviklet af Alcotini, og leveres som standard med 512Kbyte. Den kan udvides til 1 MB, 1,5Mb og 1,8Mbyte via en gary adaptor og ekstra ramkredse. MaxiMem er fuld autoconfigurerbar med kickstart 1.3, og kører også under kickstart 1.2. MaxiMem har ur med backup og aftagelig afbryder. **NYHED**

Gary adaptor 348,-
4 RAMkredse (512 K) 695,-
Gary adaptor + 512K 950,-

Pris incl. 512 kbyte, uden gary

1395,-



VORTEX HARDDISK

- Nu med plads til 4Mbyte FASTRAM i interface

Vortex kvalitets harddiske er ca. dobbelt så hurtige som f.eks. Commodore A590 og har fuld autoboot fra FFS, både med kickstart 1.2 og 1.3 (Afbrydes med mus). Vortex har også videreført bus til andet tilbehør. En flot harmoni af RAM, lynhurtig load og accesstider (28-40ms) og pris gør at Vortex harddisken er det suverænt bedste køb idag.

Interface kan også købes separat med 2 eller 4 Mbyte RAM.

Pris med interface,

uden RAM:

30 MB....6495,-

40 MB....7595,-

60 MB....8995,-

Løst interface

incl. 2 Mbyte RAM....4195,-

2 Mbyte ekstra RAM

til interface....2595,-



Genlock

Endelig kan private video entusiaster også få råd til Genlock systemer. miniGen giver god billedkvalitet og er fuld kompatibel med alt software. På størrelse med en TV-modulator til A500, A1000 & A2000

CHOCK-PRIS 1995,-

Video kabelsæt: 198,-



AMIGA 2000 til 1/2 pris*

køber du også hos Amiga eksperten.



Med 1084 farvemonitor,
3.5" drev og 1Mb RAM KUN

10.300,-

NYHED - NU MODEL B-2, MED INDBYGGET
CHIP / FASTMEM OMSKIFTER
- FÅS KUN HOS ALCOTINI

*Gælder for alle der er i gang med en videregående
uddannelse samt institutioner og skoler.
Rabatten er fratrækket disse priser.

AMIGA 2000 TILBEHØR til 1/2 pris*

A2301 Genlock internt	2132,-
Commodore 2058-2, 8 Mb RAMkort med 2 Mb	4087,-
Commodore 2092, 20 Mb Harddisk	4258,-
Commodore 2094, 40 Mb harddisk	6097,-

Disse harddiske kan autoboot fra Amiga og PC. Indbygget SCSI Interface

XT Kort, 8088/4,77 Mhz, 512 K Ram	3599,-
AT kort, 80286/8 Mhz, 1 Mb Ram	6649,-

XT/AT kort omdanner din A2000 til fuld IBM kompatibel PC'er.
Du kan "multitaske" fra Amiga til PC siden. Leveres med 5,25" drev (360/1,2M)

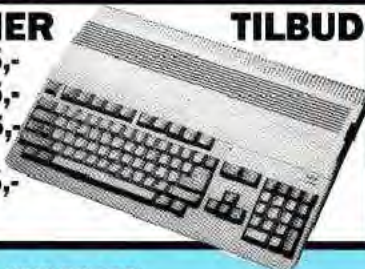
2 Mb RAMkort til A2000 Kan udvides til 8 Mb.	CHOCKPRIS 3795,-
1/2 størrelse kort. Kan sidde ved siden af et Hardcard	
Vortex SCSI-II A2000 Hardcard, 40Mbyte, uden RAM	8495,-

Vortex Athlet hardcard er en af de suverænt hurtigste hardcards til A2000, den loader op til 800 Kb pr. sekund (måleprogram) og siver ca. 450 Kb. Da den samtidig har plads til 4 Mb (!) RAM "on board" er og bliver Vortex den bedste og billigste løsning i længden. Fås også som 90Mb (11495,-), 130 Mb (13995,-) og 180 Mb (15995,-). Ekstra 2 Mb RAM modul koster 2595,-.

AMIGA 500 SYSTEMER

A500 Normal 4995,-	4495,-
A500 + 8833 Mon. + kabel...	7095,-
A500 Starterkit* TILBUD ...	5395,-
A500 + 2 Joystick +	
SuperOswald + 4 spil.....	4995,-

*Indeholder: A500, Kindwords, Fusionspaint,
3 spil, Spar Kr. 1886,-



JOYSTICK mm.

Nedenstående joystick tilhører
Arcade serien som er verdens
mest holdbare.



The Arcade	298,-
Arcade Turbo	325,-
Skydeknop på både top og fod.	
Competition 9000 De luxe	NYHED 348,-
To "fire knapper og variabel autofire.	
MouseMaster, Joystick omskifter	395,-
Joystick forlænger kabel, 6m	98,-

NYE BØGER

Hardware ref.	498,-
Libs & Devs	698,-
Includes & Autodocs	598,-
ALLE TRE OVENSTÅENDE - 20% RABAT!	
Bruger bogen til DPaint	KUN 98,-
Programming the 68000	368,-
Amiga Bogen for programmører, Dansk	298,-
DOS Quick reference guide	NYHED 148,-
Machine language	NYHED 248,-
Amiga for beginners	NYHED 228,-
Diskette til Abacus bøger	NYHED 168,-

DIVERSE

Støvhætte til A500	155,-
Printerstand	198,-
Musemåtte, blå	85,-
Museholder	55,-

DISKETTER - PRISFALD!

3.5" KAO, No Name.	
5 års garanti. Mlabels	7,95
5,25" No Name. 48 TPI.	
Kører også Amiga	3,10
Diskbox til 10 stk. 3.5"	25,-
Diskbox til 100 stk. 3.5"	
eller 5,25"	99,-

(Diskette-priser ved 100 stk)

SOFTWARE

KINDWORDS V. 2.0 KUN	695,-
Dansk tekstbehandling med dansk stavekontrol af 140.000 ord.	
Den længe ventede version.	
SUPERBACK KUN	695,-
Det bedste og hurtigste harddisk back- upprogram. 20 mbyte på kun 20 min!!	
VizaWrite tekstbehandling FØR 1595,-. TILBUD	895,-
Superbase Personal,	
Før 1549,-. NU	595,-
B.A.D. Op til 500% hurtigere disk- access, både floppy og harddisk	
DISK-2-DISK.	
Overlør filer mellem C64-Amiga	495,-
Amiga Tips. Suverænt godt	995,-
DPaintIII TILBUD. FØR 1495,-	895,-
Styr på øko. Privat regnskab	498,-
Søka Assembler (KUMA)	695,-
Lattice "C" V5	2395,-
Amiga Comal	995,-
Workbench/Extras 1.3	250,-

AKTUELT HARDWARE

512K til A500 m. ur. Lowcost ..	895,-
Commodore A590 harddisk	4895,-
Datel Midi interface	695,-
Multiplay kabel 5 M.	248,-
Genius Scanner til A500/2000 ...	2995,-
Kickstart 1.2 eller 1.3	250,-
KickstartROM og omskifter TILBUD 448,-	
Boot selektor. Ny holdbar model.	
til A500/2000	KUN 175,-
Kan skifte mellem DFQ, DF1, DF2/DF3	

PRINTERE

Commodore 1550C. Colour	2895,-
Commodore MPS 1230.	1695,-
Star LC10 Incl. kabel	1995,-
Star LC 10 Colour. Incl.	
farvedriver og kabel	2695,-
Star LC24-10. Incl. kabel	3595,-
NEC P2200, 24 nål	3695,-
NEC P2+, 24 nål	3995,-

MONITORER + TUNER

TV-HF Modulator	295,-
Philips CM 8833 incl. scart kabel	2695,-
Philips monitor og TV, 15" med fjernbetjening, 60 kanaler, fuld monitorkvalitet incl. kabel	3895,-
Commodore 1084 monitor	
incl. kabel	2995,-
TV-Modtager, 12 kanaler	1195,-

Rekvirer gratis
AMIGA TILLÆGSKATALOG
- sprængfyldt med
nyheder.

Kig ind i Nørre Allé 55
8000 Århus C.

Her har vi åbent:

Man-tors.	10.00 - 17.00
Freitag	10.00 - 18.00
Lørdag	10.00 - 13.00



Commodore
Autoriseret Amiga
og
PC FORHANDLER

Bemærk: NY ADRESSE:



ALCOTINI
HARD & SOFTWARE APS

Lyshøj 10, 8520 Lystrup. Tlf. 86 22 06 11
HURTIG LEVERING - TELEFONID: 9-17.00

Priser er incl. 22% moms

stair
ComputerPrinteren

**SUPER
TILBUD**

**KULØR PÅ
LIVET**



*Star LC 10 Color,
Din
farveprinter!*

- Near Letter Quality
- 4 indbyggede fonte
- Papir parkering
- IBM- og Epson-kompatibel

...OG PÅ PRINT
Tilbudspris kr. 2. 95,- 6
inkl. moms, kabel & ekstra farvebånd

Fås hos din forhandler nu!

Kupon:

Indsend kuponen til Acomatic, og modtag brochure og farveprøve

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____



Hesselager 12, 2605 Brøndby
43 43 02 22 - Anviser nærmeste forhandler

COMPUTER

Ansvarshavende udgiver:
Rias Nordfeld

Chefredaktør:
Christian Martensen

Redaktionschef:
Søren Bang Hansen

Redaktion:
Michael Brochdorf
Flemming Skjeltens
Hans Henrik Bang

Medarbejdere:
Rasmus Bertelsen
Torben Hammer
Kim Hansen
Claus Leth-Jepsen
Peter Juul
Bo Jørgensen
Jesper Kohlet
Marc Fris-Møller
Jesper Steen Møller
Morten Strunge Nielsen
Jakob Sloth
Christian Sparrevoth
Kim Kohn
Christine Madsen
Dan Erlend Andersen (USA)
Jonny Bergdahl (Sverige)
Steve Cooke (England)
Mel Croucher (England)

Redaktion og udgiver:
Forlaget Audio A/S
"Det Nye COMPUTER"
St. Kongensgade 72
1264 København K.
Tlf. 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21

Annoncer:
Dansk Selektiv Presse ApS
St. Kongensgade 72
1264 København K.
Telefon: 33 11 32 83
Telefax: 33 91 01 21
Annoncechef: Lars Meriend
Konsulent: Birgitte Møller Iive

Abonnement:
All: Mai Højsteen
Telefon: 33 91 28 33, lok. 23
Telefontid: 11.00-16.15
Postgiro: 71 18 00
Abonnementspris er kr. 348,50 for 11 numre og kr. 190 for 6 numre.
Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

Vigtigt:
Artikler og fotos i "Det Nye COMPUTER" må ikke udnyttes i annoncer og anden kommerciel sammenhæng uden forlagets skriftlige tilladelse. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke indsendte programmer i bladet, og udgive dem på andre medier. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Produktion:
B.A.D. Graphic Designers
Haslev Fotosats
Partner Repro
inSats
Bergholz Offset
Dansk Andels Trykkeri

Produktionschef:
Erik Lønnings

Fotos:
Tobish Fotografi

Distribution:
Danmark: DCA, Avispostkontoret
Norge: Narvesen

Forside og layout:
B.A.D. Graphic Designers

Forsidefoto:
Tobish Fotografi

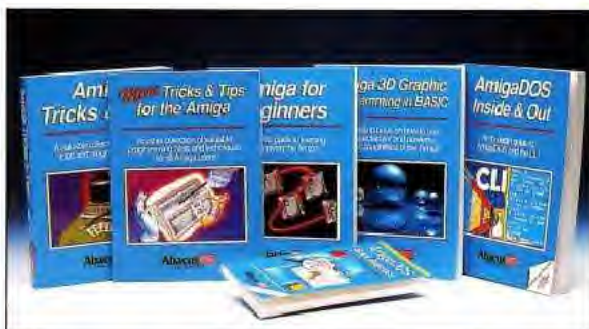
Medlem af:
Dansk Fagpresse

ISSN: 0900-8284

"COM"-BBS:
COMputer's Bulletin Board System kører 24 timer i døgnet med 1200/24000 baud, 8 databit, 1 stopbit, ingen paritet.
"COM"-BBS telefon: 33 13 20 03.
SysOps: Claus Leth-Jepsen og Hans Henrik Bang.



COMputers egen Amigaudstilling, Amiga-Expo '90, blev igen et hit af dimensioner! side 12



Test af seks Amigabøger, der dækker både grafik, lyd og billedhåndtering side 30



Læs om hvorfor en tre stadigvæk er klogere end en robot side 68



Computer hotline'90 **6**
Nyt til Amiga, C64 og dig fra hele verden!

Amiga Expo '90 **12**
COMputers Amigamesse blev igen i år et kæmpehit! Læs reportagen fra dette års Amigabøgenhed.

Psygnosis **16**
En profil af Englands førende Amiga-fabrik, plus alle deres nye softwaretitler, der først kommer om et par måneder eller tre. Se billederne i COMPUTER!

Hænderne Op... **19**
Læs testen af freezermodulet til Amiga 500, der gør at du kan manipulere med dit yndlingspil som aldrig før!

Mus Og Mænd **20**
Vi tester ikke Steinbecks bog af samme navn, men derimod 4 mus til din Amiga.

Vind F-29 Retaliator! **23**
Sammen med Ocean Software har vi stablet en lille konkurrence på benene, med masser af præmier til vindere, bl.a. det nye superhit F-29 Retaliator!

Professional Editor **28**
Vi kigger på den nye version af CygnusEd, et hyperprofessionelt værktøj til alle Amigaejere.

Bøger-bøger-bøger **30**
6 Amigabøger bliver gennemlæst og vurderet af COMputers Bo Jørgensen. Og måske er der også noget for dig?

Mailbox **32**
Den evigt populære brevkasse svarer på læsernes indlæg.

Gameplay **35**
Spil, spil og atter spil! Tests af de nyeste spil til Commodore 64 og Amiga - og denne måned er der HIT i luften...

Games Preview **48**
Spilsoftware, der er lige på trapperne til C64 og Amiga. Læs det før din naboi!

Værktøjskassen **50**
Små fiffige fiduser og smarte tricks til dig og din Amiga.

TV*TEXT Professional **58**
En ny version af TV*TEXT til Amiga har set dagens lys. Vi tester.

Secret Service **60**
Efter en hurtig omdebring, er vores tipssektion tilbage med bunker af tips og ideer til, hvordan man snyder mest muligt i realistiske spil.

PD-Special **64**
Beskrivelse af hvad der ligger på månedens PD-disk, som du kan få for en sluk.

Robotter **68**
Læs om hvorfor en tre stadig er smartere end en robot, og hvor tæt vi egentlig er kommet den robot-styrede verden.

computer hotline 90

Amiga står bag KTAS kabel-TV

InfoChannel hedder systemet KTAS Kabel-TV bruger hver gang, der skal afvikles tekster, computergrafik eller bevægelige animationer på servicekanalen. Det er servicekanalens opgave dagligt, at informere om kanalplaceringer for TV-stationerne, nyheder fra KTAS Kabel-TV, samt servicemeddelelser til kunderne om hybridnettet.

Når InfoChannel kombinerer tekster, computergrafik og animationer foregår afviklingen 100% digitalt, hvilket gør det meget nemt, at ændre og opdatere indholdet i løbet af ganske få minutter. Førhen har man været nødsaget til at afvikle animationer o.l. fra videobånd, i stedet for at sende i real-time digitalt, hvilket betyder at man nu undgår den tidskrævende og kostbare båndredigering.

InfoChannel kan desuden kombineres i netværk, og Digital Vision der står bag programmet i Danmark, har udviklet en komplet kommunikationsdel til systemet, der gør det muligt, at redigere komplette sekvenser med computergrafik og animation et sted, for derefter at overføre resultatet over telefonnettet til et InfoChannel afviklings system (automatisk) et helt andet sted.

Grafikken kan desuden ind-



InfoChannel sekvenserne redigeres hos KTAS Kabel-TV i Høje Taastrup, og overføres derfra til afviklingssystemet i Valby.

lægges i InfoChannel via farvescanner, framegrabber, digitizer samt andre kilder, og kan selvfølgelig behandles i indtil flere forskellige paintboxes og processing programmer lavet til systemet.

InfoChannel kører på en Amiga 2000 og koster imellem 60 000 - 200 000 afhængig af anvendelsen og kapaciteten. Interesserede kan henvende sig hos: Digital Vision ApS



Vandmestervej 20
2630 Taastrup
Tlf: 4299 1133
Fax: 4299 1219

InfoChannel systemet er en personlig arbejdsstation med mange anvendelsesmuligheder.

Nyt til DtP-freaks

Hvis du sidder og arbejder med desktop publishing til daglig, og ofte mangler en lille s/h-illustration hist og her, tilbyder Euro-Trade nu en ClipArt-diskette, med over 300 sort/hvide tegninger, som du kan bruge direkte i f.eks. Professional Draw. Alle illustrationerne er i PostScript-format, og du kan dermed frit ændre dem i størrelse, uden at kvaliteten går tabt. Pris: 750 kr., inkl. moms.

Euro-Trade har også et program kaldet Autoscript, der gør det muligt at tage sine egne mega-flotte 3D-illustrationer fra f.eks. Sculpt 3D og lign. pro-

grammer, og konvertere dem til PostScript-formatet. Men ligeså lækkert er det, at man også kan køre den anden vej. Det vil sige, at man kan tage sine PostScript-illustrationer, og lave dem til 3D-objekter. Pris: 945 kr., inkl. moms. Euro-Trade, telefonnr. 8616611

RGB-fordeler

Hvis du er i besiddelse af en videomaskine, og gerne vil kunne optage noget fra din Amiga, skal du som bekendt benytte dig af A520 modulatoren, der kan producere et CVBS videosignal. Så er problemet bare det, at du ikke kan have monitoren tilslut-

tet samtidig, og enhver der ejer en monitor ved hvad det vil sige pludselig at blive degraderet til et TV. Det er der nu en løsning på, i form af en RGB fordeler fra BF-Elektronik, der som du kan se på billedet er en modificeret A520, der har fået et ekstra RGB stik på ryggen. Desuden er der en omskifter til at slukke for Amigaens SYNC signal mens du ser video, da billedet ellers vælter.

BF-Elektronik har os bekendt ingen planer om at sætte fordeleren i produktion, men hvis du er interesseret i oplysninger/diagrammer så henvend dig til: BF-Elektronik v/Bjarne Fischer Heltzengade 3, 1. th. 5000 Odense C Tlf: 66148575

Politirazzia i Norge

Åf en (u)pålidelig kilde i præ-kernemiljøet har COMputer fået oplyst, at der blev foretaget en politi-razzia af et norsk copy-party i Drammen. Begivenheden skulle have fundet sted i de første dage af påskeferien, men politiet var allerede ankommet ved partyets start, så det foregik altså kun fra den syvende til den syvende. Politiet havde således været der en halv time, da den danske gruppe 'Humanoids' ankom. Tre af arrangørerne fra henholdsvis 'Cryptoburners II' og 'Visual Art' havde på det tidspunkt hånd-jern på!

computer hotline 90

Fiks-faxerier

Der har længe eksisteret nogle PD-programmer, der kan få Amigaen til at modtage telefax, men problemet er at kvaliteten halter lidt bagefter. No problem, siger Michtron fra England, for de har netop færdiggjort deres Fast Fax, der er en "halv" telefaxmaskine. Halv skal selvfølgelig ikke forstås sådan, at den mangler højre side, men snarere at den er beregnet til tilslutning til f.eks. Amiga. Den har selv en 68000 processor, men ved Amigaens hjælp får du mulighed for at programmere Fax'en til at sende x antal faxer til en liste af numre i hele verden. Ydermere kan sendetidspunktet tilpasses til, hvornår telefon-taksterne er lavest, så du kan f.eks. forberede en rundsending af en telefax fredag eftermiddag, og få maskinen til automatisk af fyre den af klokken 4 om morgenen, hvor alle undtagen computerfreaks sover, og telefonskifterne er i bund.

Fast Fax skriver i modsætning til "normale" faxmaskiner på normalt papir, fungerer med de fleste matrix og laserprintere og kan save data i IFF format, så hvis du har fået blod på tanden og er parat til at ryste op med 600 pund, så kontakt: (bemærk telefonnummeret - det minder om en vis processor fra

Motorola) Michtron UK
Tony Shemmans
Po Box 68, St. Austell
Cornwall PL25 4YB England
Tlf: 0726 68020
Fax: 0726 69692

Dansk indkøbsbog til Amigaejere

Forlaget KRAKASoft i Frederikssund har netop udgivet "Indkøbsguide 2 til Amiga 500", en lille bog i A5 størrelse, der henvender sig til folk, der har anskaffet sig en Amiga 500 (for den sags skyld også A2000) og gerne vil vide, hvad der findes af "series" software til computeren. Der er også noget for dem, der er ved at udvide deres ud-

HAMA genlock adapter

Med den nye Hama genlock adapter S 590 tilsluttet til enten en VHS, S-VHS, Hi-8 samt en Amiga har du som video amatør storartede muligheder for at skabe tekster, grafik og animation, som kan indblændes i dine egne optagelser. Hama Genlock er udstyret med trinløs indblænding af computerbilledet i videobilledet, trinløs ud- og indblænding af videobilledet i computerbilledet samt overblænding fra een videokilde til en anden. Overblændingen kan også vendes til en såkaldt "nøglehulseffekt", hvor videobilledet kan ses gennem bogstaver eller grafik.

Desuden kan du med v.h.a.

drejeknapper styre farve, lys og kontrast med forstærker funktionen (enhance). Der er såmænd også udgang til samtidig S-VHS/composite/RGB-signal og S-VHS RGB-converter samt en fuldt integreret PAL-RGB-farvedeler for tilslutning af en digitizer.

Endelig følger der en demodiskette med forskellige programmuligheder, samt en arbejdsdiskette med tekstprogrammet "Video Page".

Prisen for herligheden er til gengæld lidt svær at sluges for en almindelig videoamatør, idet du skal lægge ca. 7000 kr. på bordet for HAMA S 590 er din.



styr, bl.a. i form af forklaringer af de mange specielle udtryk, der bruges i forbindelse med Amiga.

Hele herligheden er på dansk, og Karsten A. Krabbe, der er forfatter til bogen, har valgt ikke blot at skrive om hvilke produkter der findes, men også at forklare hvad produkterne kan bruges til osv.

Der er mange spændende afsnit, bl.a. om Genlocks, Digi-View3.0, AmigaComal, musikprogrammer, regneark, virus og meget andet. Til sidst i bogen er der en liste over importører/

forhandlere, med både adresser og telefonnumre.

En bog der kan anbefales. "Indkøbsguide 2 til Amiga 500" kan købes hos: KRAKASoft v/K.A. Krabbe Bybakken 170 3600 Frederikssund Tlf.: 47 38 38 68 (mellem 15-18).

Pris: kr. 55,- der ydes dog speciel rabat til biblioteker, bogforhandlere og amiga-klubber.

Atletik med de hårde drenge

Alcotini kan nu præsentere "Vortex Athlet", et hardcard med indbygget RAM-udvidelse til Amiga 2000. Harddiskene fåes i 40, 90, 130 eller 180 Mbyte størrelse, med en accesstid fra 11ms til 28ms, "Vortex Athlet" kan samtidigt autoboote, både fra kickstart 1.3 og 1.2.

Ved 40Mbyte versionen fylder kortet kun eet fysisk slot, da der er brugt et super slimline drev. RAM-udvidelsen består i 0,2 eller 4Mbyte fastRAM, med 0 waitstate.

Levering nu, med en pris på ca. 8500,- kr. for 40 Mbyte, og ca. 10.500,- kr. med 2MByte oveni.

Og så har de gæve folk fra Alcotini også et nyt interface til Vortex' eksterne harddiske til A500, der kan udbygges med 2 eller 4MByte fastRAM, med 0 waitstate. Ram'en kan afbrydes, og hargennemførbus, interface kan benyttes blot som RAM-udvidelse, og så evt. udbygget med en Vortex harddisk (interface spares), og så kommer prisen til at hedde ca. 3700,- kr. for 20Mb. Levering nu, og med 2Mb RAM vil prisen ligge på ca. 4500,- kr.

Til bogormene er der også nyt: "DOS Quick Reference manual", en 114 siders opslagsbog over DOS-kommandoerne og meget mere. Pris kr. 148,- Alcotini, telefon 8611 9022

"Vortex Athlet" til A2000 loader op til 800Kb, i sekundet!



VM i fodbold starter her!

Et fantastisk computer spil og en omfangsrig guide specielt til verdens mest spændende sportsbegivenhed.

Vind billetter til VM i Italien



Flyv til Italien, bo i Rom i 7 dage og overvær afslutningen på VM i fodbold. Find konkurrence betingelser i computerspil emballagen.

Stor VM-guide



64 sider der fortæller dig alt om VM finalerne i Italien 1990.

VM spørgsmål og svar

Alltidens chance for at teste din viden om VM-fodbold.

Kæmp dig vej til finalen

Alle spillere har forskellige evner, nogle er hurtige, andre er nærkampstærke. Du kan også vælge mellem forskellige anrebssystemer.

Kæmp dig vej til finalen

Vælg dine egne spillere. Kvalificer dig til finalerunden og mød et af de hold som spiller i Italien.



Fodboldspillet der kan mere

Føks.: 2 spiller mulighed, variabel spilletid (fra 2x2 til 2x45 minutter), action som på TV, dommeren kan uddele både gule og røde kort og meget, meget mere.

Find ITALY '90 hos din lokale Super Soft forhandler til følgende maskiner: CBM 64 cass./disc CBM Amiga Dansk Vejledning

ITALY 1990. 24 teams and their supporters converge on Italy for the greatest sporting event in the world and millions more will witness the spectacle on their television screens.

But for you THE WORLD CUP STARTS HERE! Get to know the facts on all the teams, venues and fixtures, select your squad, then GO FOR GOAL - lift the trophy for your country. Then sit back and be the best informed World Cup football fan around!

ITALY 1990

THE WORLD CUP STARTS HERE!



KAN FÅS HOS ALLE SUPERSOFT FORHANDLERE - Henvielse på: 86 19 32 44

computer hotline 90

Alcotini udvider

Det Århusbaserede hard- og softwarefirma Alcotini har netop udvidet kraftigt, og er flyttet ind i et kæmpebyggeri i Erhvervsbyen Nord i Lystrup ved Århus.

De nye lokaler er først og fremmest lager og reparationsrum, og Lars Bjerg fra Alcotini lover, "at især kunderne vil kunne mærke dette i form af hurtigere levering og reparation". Der er ikke adgang til kunder i de nye lokaler, men de kan jo passende gå ned i selve butikken, der ligger på Nørrealle 55, 8000 Århus C. Adressen til lageret:



Lyshøj 10, 8520 Lystrup
Tlf: 86 22 06 11, fax: 86 22 06 55

Nej, det er ikke det nye Amalienborg i Århus, men derimod Alcotini's nye fort, hvor al reparation og lager i fremtiden forvaltes.

Dansk assembler

I løbet af sommeren vil en dansk assembler se dagens lys. Det er Promax, kendt fra demogruppen 'Kefrens', der er igang med at lave en 100% dansk assembler. COMPUTER, der havde sværet ved at få tingene frem fra Promax, da han er en beskeden herre, fik dog til sidst fremtvunget nogle kendsgninger om hans produkt.

Assembleren kommer til at hedde 'AsmOne' og den har ikke så lidt at byde på. AsmOne henvender sig først og fremmest til SEKA-publikummet, da den er bygget op nogenlunde på samme måde. Men i forhold til SEKA'en har den en utrolig god editor, den er dobbelt så hurtig til assembling, og den er bedre til brug af macro'er.

Derudover er det muligt at bruge include-filer, samt lokale variable. Til de "beskidte" programmer er der også en repeat-funktion, der gør det muligt at gentage et stykke programkode et antal gange. Men det mest attraktive er nok, at AsmOne har en 'Rescue'-funktion, der gør det muligt at stoppe sine programmer og vende tilbage til assembleren... også hvis det crasher!

Promax fortæller, at han muligvis vil forsøge at udgive AsmOne gennem det engelske firma KUMA, der i sin tid udgav SEKA-assembleren. Men alt i alt tegner AsmOne til at blive en meget kompetent afløser af SEKA'en.

Harddisk installation på video

Nu varer det ikke længe inde Rambo får sig en alvorlig konkurrent på videomarkedet i form af Telegraphics International's "The complete guide" til ca. 50 dollars. Denne videofilm er af demystificere harddiskinstallation for Amiga 2000-ejere, og det hævdes at videon dækker samtlige Great Valleys produkter, samt Commodores egen A2091. Helt så højtravende mål kan man næppe beskyldte Rambo for.

Videon går bl.a. tæt på emner som partitionering, formatering og interleaved-faktorer.

Føler du behov for denne hjælp til selvhjælp, kan du henvende dig til: Telegraphics International 605 Dock St, Wilmington NC 28411 009 1 919/762-0828

Bliv proff med A500

Det er nok de færreste der vil hævde at Amiga 500 ligner en professionel computer. Alle der nogensinde har set en 64'er vil straks tænke på spil, hvis han ser en computer, der har tastaturet bygget sammen med systemenheden. Dem kan du nu narre ved at anskaffe dig Premiers nye indbygningskasse

(det er IKKE det danske isfirma du skal henvende dig til) der dækker over Amigaens bageste del, men sørger for let tilgang til diskdrev og joystickporte, som du kan se på billedet.

A500 Control Centre som æsken hedder, er lavet i letmetall for svage biceps og har naturligvis samme "kridt opløst i vand" farve som Amigaen.

I skrivende stund har vi ikke set Premiers Control Centre i handelen herhjemme, men rygtet siger at Frisko måske svarer igen med en Amiga-islagskage



computer hotline 90

F-15 bliver arcade-maskine

Det er efterhånden en naturlig, at alle de gode spil fra arcade-hallerne bliver konverteret til hjemmecomputere. Men nu er det omvendte blevet tilfældet! Microprose Games (en underafdeling af Microprose) har nemlig udviklet et helt nyt arca-

de-system, og deres første spil bliver "F15 Strike Eagle"; en gammel kending fra 64'ernes storhedstid.

Udover sin meget imponerende 3D grafik (30 frames/sek.), er dette spil også langt mere avanceret end det, man normalt ser i arcadehallerne. Der er flere forskellige missioner, sværhedsgrader og alt det andet, vi kender så godt fra Microprose's spil.



Gorbaputere

Med al den glasnost, der flyver om ørerne på os, har vi pludselig fået et kig ind i den russiske computerverden. De HAR faktisk hjemmecomputere derovre. En af de mest populære hedder Miroshka-1 og kører på en KR5801K80A-processor

(nååå den!, red). Den processor er kompatibel med Intels gamle Intels 8080-processorer så kan du jo selv prøve at gætte, hvem der kom først. Maskinen har hele 32K RAM og enorme 2K ROM. Vildt ikke? Tror du at man kan spille Kick-off på sådan en? Den kan ihvertfald tilslutte fjernsynet, og bruger kassettebåndoptager som lagemedium.

HIT listen

Læsernes egen hitliste er tilbage! Udfyld kuponen og deltag i næste måneds afstemning. Så deltager du samtidig i konkurrencen om en flot spil-pakke til din computer! Denne måneds heldige vinder er:

Jørgen D. Nielsen, Haderslev.

AMIGA:

Der er ikke sket de store ændringer siden sidst, og der er stadig langt ned til andenpladsen: Kick Off fører suverænt! Sim City afløser Silent Service på 5. pladsen.

1. KICK OFF / EXTRA TIME (1)
2. STUNT CAR RACER (2)
3. SHADOW OF THE BEAST (3)
4. IT CAME FROM THE DESERT (4)
5. SIM CITY (Ny)

Amiga boblere: BOMBER, SPACE ACE, BATTLE SQUADRON.

COMMODORE 64:

Heller ikke her er der sket de store ændringer, men førstepladsen er lidt mere usikker. Turbo Outrun har mistet sin 5. plads, og er nu "bobler". Ghosts n Goblins (som boblede under i sidste måned), drøner ind på en flot 4. plads!

1. BATMAN THE MOVIE (1)
2. STUNT CAR RACER (2)
3. UNTOUCHABLES (3)
4. GHOSTS N' GOBLINS (Ny)
5. MICROPROSE SOCCER (4)

C64 Boblere: TURBO OUTRUN, ZAK MCKRACKEN, TEST DRIVE II.

Her min Top-5 over spil til: Amiga... C64....

1.
2.
3.
4.
5.

Navn _____ Send kuponen ind til:
Adresse _____ Computer
Postnr./By _____ "Hitlisten"
St. Kongensgade 72
1264 København K

BRIKKERNE ER FALDET PÅ PLADS

ACTION REPLAY MK 6

– Et lille spil med mange brikker

ACTION REPLAY MK 6 er det mest omfattende modul til Commodore 64. Se her hvilke moduler, det kan gøre det ud for:

- **Turbomodulet** til både bånd og diskette. Op til 15 gange hurtigere bånd-operationer og 25 gange hurtigere disk-operationer på 1541, 1541-II, 1570, 1571 og 1581.
- **FREEZE-MODULET**, der kan det hele og lidt til. FREEZER op til 249 blokke med mængder af ekstra funktioner, enkelt filskopiering op til 249 blokke og kopiering af hel diskette på under 2 minutter gør ACTION REPLAY MK6 til et helt unikt kopiværktøj.
- **Snydemodulet**, der hjælper i de fleste spil. Restart efter snydepokes, automatisk søgning efter snydepokes, sprite-killer eller hvad siger du til at viske modstanderne ud?
- **Programmeringsmodulet** for programmerer på alle planer med bl.a. verdens bedste maskinkodemonitor.
- **"Hapse"-modulet**, der uden videre lader dig hugge hele skærm-billeder og figurer fra spil, så du selv kan bruge dem i tegne-programmer, demoer, andre spil o.s.v.
- **Legemodulet**: Sæt eget navn ind i alle high-scorelisterne. Byt fodboldspillere ud med racerbiler. Eller lav en printerudskrift af dit yndlingsopstartsbillede. Det hele kan lade sig gøre med ACTION REPLAY MK6.
- **Det seriøse modul**: Er du træt af at vente på, at sløve databaser og tekstbehandlinger får hentet dine data ind fra disketten, så er ACTION REPLAY MK6 også en ven i nøden for dig.

kr. 798,-



Hos BMP-Data kan du få alt i moduler til C-64 fra kr. 198,-

COPY 2000



– Laver nye brikker til dit puslespil

- Laver to båndoptagerstik på en C-64/20/128
- Kopiering direkte fra én båndoptager til en anden
- Kan kopiere alt software på bånd uden undtagelser (OBS! Det er ulovligt at kopiere COPYRIGHT-software)

kr. 148,-

Smartsound stereosampler

– Når du vil pusle med lydbrikker.

- Overfører alle lyde fra Stereoanlægget til AMIGA'en i Hi-Fi Stereo kvalitet (sample rate på op til 100 kHz).
- Gem lydende på disk, spil baglæns, læg ekko på, snak som Anders And eller lav et ACID-HOUSE-mix.
- Fuldt softwarekompatibel. Virker med alle programmer til sampling via parallelporten.

SmartSound er smart!

Tilslutningen til hovedtelefon-stikket gør det muligt at anvende alle kontroller på anlægget. Hermed er knapperne på samplersen sparet og VOILA! Du får 800 kroners lyden for 396,-. SÅDAN!

kr. 398,-

INCL. Kabel og Stereo-software



AMIGA ACTION REPLAY

- Brikken, der mangler i alle spil
- AMIGA ACTION REPLAY er et cartridge, der blot sættes i siden af AMIGA 500. Dette giver dig bl.a. følgende helt enestående fordele:
- FREEZE-kopiering af næsten alle programmer, også nogle af de sejeste originaler (OBS! Det er ulovligt at kopiere COPYRIGHT-software).
- "Hapsning" af lyd og grafikbilleder fra spil. Lægges automatisk i IFF-format for viderebearbejdning i tegne- og musik-programmer.
- Komplet virus-detektor er indbygget.
- Omfattende "snyde"-system: Kør spillet i slow-motion eller få evigt liv i de fleste spil.
- Mulighed for at gemme programmer og filer i FDOS-format, der er fire gange hurtigere end normalt. Også selv om modulet ikke sidder i.
- Alle programmer kan restarter (køre videre) som om intet var hændt

Med omfattende dansk manual



kr. 1.295,-

SUPERFARVEPRINTER

– Få en kopi af puslespillet MPS1500C/DM105

- Professionel farveprinter
- Med stik til AMIGA og PC
- Utroligt mange muligheder for at variere teksten
- Mange landes tegnsæt, f.eks. DK, GB, S, N, D, USA, E, F
- Kan danne 50 forskellige, klare farver
- Lynhurtig: 120 tegn/sek.
- SOFT TODAY beskrev MPS1500C/DM105 som den bedste farveprinter for under kr. 10.000.

kr. 2.495,-

Prisen inkluderer kabler, 250 ark papir, farvebånd, dansk manual m.m. Gratis kabel medfølger

– værdi kr. 228,-

Rekvirér gratis skriftprøver!

IC-RUN serier: En virkelig, assig printer der er god i både farve og tekstbehandling.



A500 RAMUDVIDELSER

- Brikken, der gør spillet større
- 512 kbytes RAM-udvidelse til AMIGA 500
- Giver mulighed for at køre nogle af de rigtigste store programmer.
- En forlængelse af hukommelsen er som regel en fire- eller femdobling af arbejdshukommelsen
- Meget lille og handy udgave
- Med afbryder

m/ur u/ur

kr. 1.175,- kr. 975,-

Et dansk kvalitetsprodukt



AMIGA VIDEODIGITIZER

- Lav billedbrikker
- Tager et videobillede direkte fra videobåndoptager eller kamera
- Virker fuldautomatisk via den medfølgende software
- Meget overbevisende realtime beregning til rigtig skærmformat (42 billeder/min.)
- Kan gemme billederne i mange forskellige formater, f.eks. IFF
- Billeder kan viderebehandles i Deluxe Paint, Photon Paint o.s.v.
- Leveres med netadaptor



kr. 1.795,-

AMIGA PROgenlock

- Mix brikkerne
- Med PROgenlock kan du mixe billedet fra computeren med et levende billede fra kamera eller videobåndoptager.
- Alt hvad i computerens skærm-billede erstattes med det "rigtige" video-billede
- Fadingkontrol indbygget.
- Giver dig mulighed for med relativt simple midler at lave effekter som i "Roger Rabbit", rulettekter, undertekstning o.s.v.
- Fuldstændigt softwareafhængig: arbejder sammen med alle programmer.
- På trods af prisen leverer PROgenlock, takket være en ægte VLSI Motorola chip, et skarpt billede med præcise overgange.
- Uundværlig for alle, der arbejder med video på højere plan.

kr. 1.995,-

POSTORDRE-BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretelefon 42 27 81 00.



Lystrupvej 3,
DK-3330 Gørlevs 42 27 81 00

FAX: 42 27 89 19
Postgiro: 1 90 62 59

JEG BESTILLER HERMED:	MIN ADRESSE ER:
STK.	NAVN:
STK.	GADE, NR.:
STK.	POST NR.:
STK.	BY:
STK.	TEL. NR.:

BETALING
☐ Check vedlagt + porto kr. 20,00 ☐ Pr. efterkrav + porto (kr. 20,-) og gebyr (kr. 25,-) (ALT tilægges kr. 45,-)

Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer – Ring!

FØLGENDE ØNSKER

GRATIS TILSENDT:

- ☐ AMIGA KATALOG
- ☐ C-64 KATALOG
- ☐ SKRIFTPRØVER MPS

For anden gang i træk var Computer på banen med det ultimative Amiga show - Amiga Expo. Og alt hvad der kan krybe og gå indenfor Amigaverdenen var trommet sammen og samlet inde på den gamle Børs i København.

Af Hans Henrik Bang

For at alle de, der ikke så udstillingen ikke skal føle sig helt udenfor og for at de der var der, kan genopleve det hele, bringer vi dig her en komplet reportage fra udstillingen, og igen i år blev en ubetinget succes.

Totalløsninger "live"

Det der først og fremmest karakteriserede Amiga Expo 90 var, at man havde mulighed for at se de store totalløsninger, der normalt koster så mange penge, at de er forbeholdt et fåtal af Amigabrugere. Der var alt lige fra professionel musikproduktion til Desktop Publishing, og det hele var sat op og køreklart, og der sad oven i købet hele tiden nogen og arbejdede med det, så du kunne se hvordan det fungerer i praksis.

DtP for fuld kraft

Som efterhånden garvet i bladbranchen, var noget af det første der tiltrak min opmærksomhed det DtP system, der var sat op på Visual Datas stand. Først og fremmest var der en Amiga 2000 i stærkt udbygget udgave med stor "flicker free" sort/hvid monitor, der stod og kørte DtP programmet Professional Page i nyeste version.

Når en tekst var færdigredigeret røg den i PostScript format direkte over i en Compu-graphic 9400 fotosætter, der er en maskine på størrelse med en overskåren 2CV, med den lille forskel at den ikke kan bruges til at køre 40 km/t. ned af bakke med solen i ryggen og fuldt opspændt elastik, men i stedet kan overføre PostScriptfilerne, der kommer ud af PPage til film

(ikke "Kaj og Yvones ferie-billeder fra Mallorca" film, men store ark på størrelse med overheds).

Disse film befinder sig i en lysttæt kassette der sættes ned i fotosætteren, der laver en "udprintning" af PostScriptfilen, på den måde at skrivningen foregår med en laserstråle på filmen, der på den måde bliver eksponeret. Derefter kunne man bare flytte filmkassetten over i en endnu større maskine, fremkalderen, der i løbet af få minutter fik fremkaldt filmen, der så kan bruges direkte til at trykke en avis eller lignende.

Det var virkelig imponerende at se på, men du skal selvfølgelig også tænke på, at prisen for fotosætteren alene er nogenlunde den samme som prisen for 10 af ovennævnte biler.

SuperOsWald på storskærm

En af de helt store attraktioner var helt klart SuperOsWALD, der jo efterhånden er blevet et kendt ansigt p.g.r.a. TV2. Vi havde nemlig rigget en projektor til, der bragte ham op i 5 gange 4 meter format, så alle kunne få lov at duellere med hinanden som henholdsvis SuperOsWALD og SuperOsWALD-LINE.

Det hele blev kommenteret af Lars Mering fra TV2 og da der samtidig var masser af præmier til vinderne incl. en Star farveprinter fra Acomatic APs. var det virkelig noget der kunne bringe stemningen i kog.

Der blev også spillet "Laby-

rint", som du sikkert kender fra DR-TV, hvor folk var mere end ivrige til at prøve at besvare spørgsmålene korrekt. Stor succes...

På scenen blev der også afholdt en speciel demokonkurrence, hvor opgaven lød på, at man skulle lave en flot demo på amigaen, med det eneste krav at AMIGA-EXPO-logoet skulle indgå på en smart måde. Der var mange flotte demoer, og det var svært for folk at vælge. Vinderne fik et årsabonnement på Computer, plus en smart Computerkasket og T-shirt.

40 MHZ! Ingen højere?

Et af de helt hotte emner på messen var den vifte af acceleratorkort, der efterhånden findes til A2000. Det hele startede som bekendt med, at Commodore lancerede deres 68020 kort, der selvfølgelig bygger på en 68020 processor. Så svarede GVP (Great Valley Products) igen med at lancere et 25 Mhz 68030 kort, der kun kostede en smule mere end Commodores betydeligt langsommere acceleratorkort.

Derfor smøgede Commodore ærmerne op, og producerede deres eget 68030 kort, der ligeledes kører 25 Mhz, men kun for at opdage, at GVP nu var klar med en 28, en 33 og en 40 Mhz version, men så er vi også deroppe, hvor det koster MANGE penge at være med. Det er næsten som var det et øst-vest rumkæp.

Kreative musikere

Hele udstillingslokalet var gennemsyret af dybe bastoner og

trommeslag, og det skyldtes, at der rundt omkring sad adskillige musikere med stakkevis af Amigaer, MIDI interfaces (MIDI er en interfacestandard for elektroniske musikinstrumenter såsom trommemaskiner og synthesizere), mixerpulte, spolebåndoptagere og naturligvis keyboards.

Ved hjælp af forskellige musikprogrammer (Music X mv.) er det nemlig muligt at mikse de fedeste numre sammen og få det til at lyde som om der er mindst 10 musikere der trykker den af samtidigt, mens det i virkeligheden bare er en enkelt kreativ person med udstyr for et par hundrede tusinde. Også her havde du mulighed for at følge med i hele skaberprocessen, så alle kunne få et indtryk af, hvordan man i praksis bruger Amigaen i musikproduktion.

For de rigtig seriøse havde Cima Design og Data endda arrangeret et seminar (kursus) om Amigaen som værktøj i musikproduktion, under ledelse af musikeren og computerspecialisten Thomas Engel, hvor han forklarede grundprincipperne i MIDI kommunikation og mulighederne det skaber. Desuden gennemgik han et eksempel på, hvordan man producerer og editere et stykke musik vha. Amigaen.

Succes-seminarer

Lydseminaret var ikke det eneste seminar med succes på Amiga Expo 90 for Cima Design og Data havde også arrangeret kurser i alt fra almen brug af en Amiga 500 til Amigaens muligheder som TV-informationsmedie. Om onsdagen forklarede

EXPO 90



Der var gang i den på Computers egen stand, hvor folk kunne komme til at tale redaktionen, købe PD-disketter, hatte, T-shirts o.m.m.



Lars Møring fra TV2 samlede den helt store tilskuermasse, når der blev spillet SuperOswald på scenen.



Der var stor interesse omkring Alcotinis stand.



Der var stor opmærksomhed omkring Euro-Trades stand og deres produkter, der spænder lige fra almindelige spil, til professionelle programmer, tegnebræt, og kæmpeskærme!

Søren Gudiksen fra Commodore om, hvordan man får den optimale ydelse ud af sin printer, og om eftermiddagen gennemgik Michael Brochdorf "DtP fra A til Z på Amigaen" der udover at gennemgå hele produktionsprocessen fra ide til færdig tryksag, også kom ind på opbygningen af sidebeskrivelsessproget PostScript, der er ved at være standard for DtP.

Der var kort sagt succes over hele linien med seminarerne og en god ting var, at fordelingen af deltagerne var spredt lige fra de helt unge til 70 årige hjemme-

brugere og professionelle erhvervsfolk.

Amiga som informationssystem

En interessant anvendelse af Amigaen var Metocom's "Voice Response System" fra Voice Communications. Det er et system der fungerer som en hyperavanceret telefonsvarer. Først indlægges en masse standardsætninger i programmet som samples, og Amigaen

telefon. Dette kan f.eks. anvendes til automatiske informations og omstillingssystemer, som f.eks. SAS ungdomsrejse-telefon, hvor du når du ringer op hører en stemme der byder dig velkommen og forklarer at du kan trykke 1 for at høre om rejser indenfor Danmark, 2 for rejser i Skandinavien osv.

Når du så har valgt dette, får du nogle nye valgmuligheder, og kan til slut ende med den oplysning du ønsker, såsom om der er plads på aftenflyveren til Paris i morgen, osv.

Systemet kan også bruges til overvågning af produktionsprocesser, hvor det i tilfælde af uregelmæssigheder kan ringe og give besked til nogen. Forestil dig f.eks. en fabrik, hvor Amigaen kan overvåge at diverse pumper kører som de skal. Hvis en af dem pludselig går i stå, kan programmet så ringe til en tekniker og forklare problemet, hvorefter teknikeren kan identificere sig med en sikkerhedskode og derefter afgive bestemte ordre såsom "luk ned for pumpe 3" eller lignende.

Internt TV med Amiga

En af Amigaens stærke sider er som bekendt dens videomuligheder og det kunne du få demonstreret på Digital Visions stand, hvor de demonstrerede "Infocchannel"-systemet. Det er et program til at producere internt TV til antenneforeninger o.l., hvor man kan give oplysninger om alt muligt, præsenteret i lækker grafik. Det er det system, der bl.a. bruges af KTAS kabel-TV samt en masse hoteller, for at give information om aftenens videofilm mm.

Software i spandev

Alt det lækre udstyr er naturligvis ikke mere værd end kiloprisen på gammelt jern, hvis du ikke har det rigtige software, men her havde Betafon og Supersoft slået sig sammen og præsenterede et væld af programmer lige fra spil som F29 Retaliator, der var på særligt messetilbud, til seriøse programmer som Deluxe Video, der jo netop er kommet i en ny udgave (se COMPUTER nr. 5/90).

Desuden havde Betafon også et stort udvalg af tilbehør til Amigaen såsom eprombrændere, en TV tuner og et rekordbilligt eksternt diskette-drev til kun 800 kr, der efter sigende solgte som varmt brød.

Også BMP-Data var repræsenteret, denne gang med bl.a. 2 forskellige Genlocks. En i professionel kvalitet og en billig version (omkring 2000 kr.) til

er derefter i stand til at tage telefonen og svare med en stemme, hvorefter personen i den anden kan give kommandoer vha. tasterne på sin trykknap-



hjemmebrugeren, der ikke har alt for store krav til kvaliteten. Det var virkelig noget der kunne på folk til at studse, når de pludselig kunne se en musikvideo som baggrund på Workbenchen i stedet for den traditionelle blå farve.

De præsenterede også deres nye acceleratorkort til A500 (læs testen i COMputer 5/90), plus den meget interessante Amiga Action Replay, et freezer-modul til Amigaen (der iverjert er testet i dette nummer).

Amiga-TV Studie

På Ether G.s stand havde de en professionel videomixer-pult, der, sammen med to forskellige skærbilleder fra en Amiga og en musikvideo, der via genlocks blev ført ind i en tredje skærm, satte "gang i den". Skærbilledet kunne nu manipuleres til den store gulmedalje, og det så rigtigt godt ud! Samtidig kørte Ether G. hele herligheden op på scenens storskærm, og krydrede det hele med ProVideo Plus, så teksterne fløj folk om ørerne.

Mere hardware

Der var også masser af tilbehør nede i den prisklasse hvor de fleste kan følge med. Alcotini havde f.eks. en stand med det mere "almindelige" tilbehør såsom soundsamplere, RAMudvidelser, harddiske mm. men det kan jo heller ikke være fotosættere og 68030 kort altsammen. Her blev deres nye linje af harddiske også præsenteret, Vortex-serien, som Alcotini venetr sig meget af.

Altsammen til priser, hvor enhver kan være med.

Eurotrade var også på pletten og kunne blandt meget andet demonstrere det nye CanDo-program, der virkelig forstår at få presset Amigaen op på maksimal ydelse. (Testet i COMputer 5/90) Vha. CanDo kan du nemlig få alle mulige programmer til at samarbejde og på den måde få en samlet præstation, der langt overgår det du kan få ud af programmerne enkeltvis.

Der var også gang i Amigategnebrættet, som vi testede i COMputer 5/90, og folk virkede meget interesseret i dette stykke hardware, der trods prisen, er en lækkerbidtsken.

Commodore var også med, og havde en stor stand, med det kendte sortiment af gedigne produkter. Commodore havde håbet på at kunne afsløre den nye Amiga 3000 på messen, men den blev desværre til-



Hos BMP-data var der stor interesse for bl.a. Amiga Action Replay, et modul, der kan stoppe originalprogrammerne i hukommelsen, og derefter gemme det på en separat disk, plus meget mere!



Henrik Prom fra DanVideo viser her den smarte mixer-pult på Ether G.s stand. Amigaens skærbillede (tv) og videoens signal (th) blev genlocket ind i skærmen i midten, hvor man så kunne gøre næsten hvad man ville med de to TV-signaler, via mixer-pulten.

bageholdt, da de skulle have et endeligt "go" fra Commodore i USA. Og det fik de ikke. Men der var ellers eksperter nok, så folk kunne få stillet deres nysgerrighed, af bl.a. Jan Nymand, Donald Tanghus, og Søren Gudiksen, der iverjert også afholdte et par spændende seminarer ind imellem.

Laserlysshow

Under hele udstillingen kørte der et smart laserlysshow over hovedet på folk. Det var Magic Light der stod bag, hvor Johnny Brinck styrede laseren via en Amiga 500! For folk rigtigt skulle kunne se lysshowet, blev der sprøjtet tonsvis af røg ud inde i Børsen, for ligesom at lægge et dække.

Verdenspressen på pletten

Sidst men ikke mindst var COMputer naturligvis også repræsenteret da vi jo er verdens førende COMputerblad (så så, tag det nu helt roligt Hans Henrik. De kommer snart og henter dig, og du skal ikke være bange for den underlige trøje de spænder på dig, red.). Der røg masser af blade, trøjer, PD-sketter og abonnementer over disken, og det var da også virkelig positivt at få talt med alle de mennesker, der mødte op på standen for at få en lille sludder.

Vi fik mange kommentarer og forslag til bladet og det var i det hele taget rart for os at se hvem der læser bladet og omvendt.

På gensyn

Alt i alt kommer man ikke udenom at Amiga Expo 90 var en endnu større succes end sidste år, så hvis du ikke var der kan vi godt fortælle at du gik glip af noget. Det var virkelig en fed chance for at se alt det, du normalt kun kan læse om i COMputer.

Vi regner selvfølgelig med at gentage succesen til næste år så om ikke før, så ses vi da til den tid.

VI GI'R DIG MERE STAR FOR PENGENE!

GRATIS!
Dansk manual
Ekstra farvebånd*)
Printerkabel
Printerpapir
- ved køb af STAR printer



star
ComputerPrinteren

STAR LC 10 COLOUR

- ✓ AMIGA-print i farver
- ✓ Near Letter Quality
- ✓ 4 indbyggede fonte
- ✓ Papir parkering
- ✓ IBM- og Epson kompatibel

2.695,-

STAR LC 10

- ✓ 144 tegn/sek.
- ✓ Near Letter Quality
- ✓ 4 indbyggede fonte
- ✓ Papir parkering
- ✓ IBM- og Epson kompatibel

1.895,-

STAR LC 24-10

- ✓ 24 nåls laser kvalitet
- ✓ Letter Quality
- ✓ 4 indbyggede fonte
- ✓ Papir parkering
- ✓ IBM- og Epson kompatibel

3.295,-

Alle priserne er incl. moms,
en æske printerpapir, kabel og dansk manual

*) Ekstra sort farvebånd til STAR LC 10 COLOUR

BETAFON

Istedgade 79 · 1650 København V
Tlf. 31 31 02 73 · Fax 31 24 19 50

JA TAK! Send mig fluks:

- ☐ Brochure og skriftprøver
☐ En STAR LC 10 COLOUR

- ☐ En STAR LC 10
☐ En STAR LC 24-10

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./By: _____

PSYGNOSIS

Englands mest aktive softwarehus!

Af Niels Lassen

Men selv om Brattacas var Psygnosis' første titel, var det ikke noget nyt land for hovedmanden bag firmaet, Ian Hetherington. Han var nemlig ansat ved softwarehuset Imagine, som dengang havde meget stor succes. Lederne bag Imagine begyndte beklageligvis at investere i mere tvivlsomme projekter (Ferrari-biler til hovedmændene) og samtidig gik de ind i nogle projekter, som var alt for ambitiøse. I 1984 sendte Imagine en pressemeddelelse ud, som sagde, at de var involverede i et kæmpestort spil, hvor det eneste kendte var titlerne: *Psychopase* og *Bandersnatch*. Imagine lukkede ned og blev senere (i 1985) opkøbt af Ocean, hvor de senere er blevet kendt for at lave uhyrlig dårlige spil!

Ian Hetherington fortsatte dog ikke hos Ocean: Han formede firmaet Psygnosis sammen med Jonathan Ellis, som tager sig af den økonomiske del af produktionen, mens Ian selv er aktiv i selve produktionen af spillene.

Men det er svært både at være produktions-chef og aktiv programmør:

- Jeg gik i gang med lave spillet "Aquaventura", men det blev hurtigt klart, at der ikke både var tid til at følge produktionen og selv være produktiv, lyder det fra en forpustet Ian Hetherington.

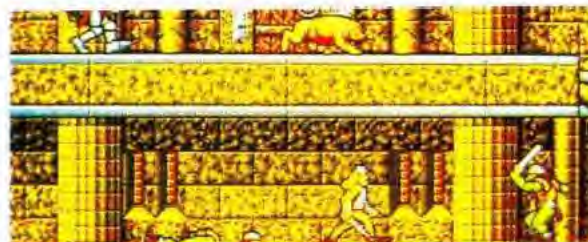
Men bare rolig. De af jer, der har set billeder fra Aquaventura har sikkert set frem til dette spil, og det kommer da også. - Der er kommet en anden programmør på opgaven, og han er godt i gang med at lægge sidste hånd på Aquaventura, som bliver lanceret senere i '90, forlyder det fra det Liverpool-baserede hovedkvarter.

Og sikken et hovedkvarter! Det er ikke nogen særlig stor bygning Psygnosis holder til i,

Navnet Psygnosis burde få en klokke til at ringe i samtlige Amiga-ejere. Firmaet, der siden Amigaens opståen har støttet den - begyndende engang i 1986 med det meget uspilbare arcade-adventure, Brattacas.



IAN HETHERINGTON - Programchef og medstifter af Psygnosis Ltd. Den anden halvdel af ledelsen er Jonathan Ellis, som tager sig af den økonomiske side af firmaet. Og som det ser ud netop nu, er det et meget behageligt job! Det skal i øvrigt siges, at markedsførings-chefen hedder Roy Barker og er gyserforfatteren Clive "Hellraiser" Barkers bror!



BARBARIAN II - Der går et godt stykke tid, før Barbarian II kommer på gaden. Spillet er langt fra færdigt, men det skal ikke forhindre os i at vise nogle af de færdige skærme.

Spillet er lavet af kunstneren Garvan Corbett, der også lavede grafikken til *Deep Space* og *Barbarian I*, som han også selv designede. Han har også nået at lave størstedelen af grafikken i *Stryx*, som er alt andet end grim.

Barbarian II bliver mere spilbar end den første: Ikonstyringen er skiftet ud med joystick-kontrol, og der er ligeledes mere gameplay og flere ekstravåben end i den originale *Barbarian*. Vi lader *Barbarian II* vente i fred, indtil spillet er kommet længere frem i udviklingen. Men bare rolig: COMputers nyhedssektion har følerne ude!

og hoveddelen af deres spil kommer da også fra ude-arbejdende programmører, som får vejledning fra de fastansatte. Psygnosis betyder egentlig "viden om hjernen" og det ser ud som om den kloge ugle i Psygnosis' bomærke ikke kun er til pynt.

Ian har lært fra de fejlagtige investeringer i Imagine! De eneste store investeringer i Psygnosis går til flotte indpakninger af bl.a. airbrush kunstneren Roger Dean, der ifølge rygter får lige så mange penge pr. billede som det, en mellemstor bil koster! Og så bliver der også brugt mange penge på at lave den tekniske kvalitet så god som muligt:

- Vi bruger flere resurser på at gøre spillene originale og teknisk flotte end de fleste andre software-huse. Vi vil hellere lave originale, dyre titler end at opkøbe film/arcade-rettigheder, siger Ian, og med titler som *Blood Money* og *Shadow of the Beast* ser det ud som om, de penge ikke er givet dårligt ud!

PIRATER

Beklageligvis for os, er det langt fra sikkert, at Psygnosis bliver ved med at forsyne os hungrende Commodore-ejere med kvalitetsoftware:

- Piratkopieringen er efterhånden gået over gevind, så vi prøver på at finde et nyt marked, hvor piratkopiering ikke er så udbredt.

Med andre ord bliver det konsoller og CD-ROM fremtidens menu kommer til at stå på. Og det ser ud som om CD-ROM allerede er en realitet i Ian's øjne. Psygnosis er godt igang med at udvikle software på CD-ROM, men mere om det senere på året.

Konsollerne kan vi til gengæld allerede tage med nu. Psygnosis lavede for ikke så lang tid siden en kontrakt med det amerikanske softwarehus/distributør-firma, First Star Software, som gør, at vi godt



INFESTATION - Introsekvensen til Infestation er lavet i den sædvanlige suveræne Psygnosis-stil. I startsekvensen ser man en mand med en jet-pack på ryggen, som flyver hen over et mørkt, dystert månelandskab. Manden bliver set fra flere forskellige vinkler, og det ser rigtig godt ud kan vi godt hilse at sige! Introen er, ligesom til de fleste andre Psygnosis-spil, lavet af Jim Bowers, som har brugt DeLuxe Paint III som værktøj.



INFESTATION - Selv om Infestation umiddelbart ligner noget fra Incentives Freespace spil (Driller, Total Eclipse) er der en verden til forskel. I Infestation skal man gå rundt i et meget stort landskab og udrydde alien-æg, som ved et uheld er landet på planeten. Gameplayet er dog mere avanceret; du skal også finde nye ilt-forsyninger og løse gåder af forskellig art.

Infestation er lavet af manden bag Oceans meget succesfulde vektor-action spil, Voyager - Dan Gallagher. Men selv om Dan tydeligvis har udmærket check på Amigaen, blev spillet alligevel forsinket fire måneder, fordi Ian Hetherington og Co. ikke var tilfredse.



Tempus ligner umiddelbart en blanding mellem arcade-adventure og rollespil.



Matrix Marauders bliver - ligesom Infestation - et vektorspil. Lige præcis hvad man skal, hvorfor man skal det og om det ser godt ud kan vi ikke svare på på nuværende tidspunkt, men mere om Matrix Marauders senere.



Pugsy er baseret over en public domain demo, der længe har været på markedet. Psygnosis kunne tilsyneladende lide ideen, og de er nu i fuld gang med at lave 16-bit versioner af Pugsy.



AWESOME - Hvis det ikke lige var fordi Awesome er lavet af Reflections, ville jeg beklage mig over, at der kommer endnu et shoot 'em up. Hvis navnet Reflections ikke siger dig noget, skal det siges, at duoen består af programmererne Cormac Batstone og Martin Edmonson. Og det skal også siges, at de var mændene bag Ballistik og Shadow of the Beast.

Awesome er mere end bare et almindelig shoot 'em up. Når man har fløjet rundt et stykke tid, finder man nogle bygninger, hvor man kan lande. Så ændrer spillet sig til at være et arcade-adventure, hvor du skal gå rundt i noget af det flotteste grafik set i lang tid. Du kan handle med de indfødte, og skyde dem du ikke kan lide! Atari ST versionen bliver lavet separat - alle Amigaens fordele bliver nemlig brugt til det yderste.



The Killing Game Show bliver endnu et arcade-adventure - krydret med god grafik og lyd. Historien ser ud til at være hentet fra Stephen King's roman "The Running Man", hvor fremtidens underholdning går ud på at se mennesker blive slået!



GORE - Hvis der er nogen, der med rette kan hævde, at de har været med til at lave de absolut bedste skydespil til Amigaen, må det være David Jones og Tony Smith - tilsammen "DMA Design". DMA's tidligere titler for Psygnosis er Menace og opfølgeren Blood Money - begge meget succesfulde shoot 'em ups.

Deres næste titel, Gore, minder meget om Søren Grønbech's Sword of Sodan... bare flotere!! I Gore styrer du en stor kriger (80 pixels høj) med en økse af næsten samme størrelse! Du skal kæmpe dig gennem en vandret scrollende bane - alt sammen tegnet i 64 farver. Og det er ikke småting man støder på! Slanger, der fylder halvdelen af skærmen er hverdagskost i Gore, der ser ud til at blive det flotteste Psygnosis-spil til dato.



Carthage bliver et spil i bedste Ben Hur stil, hvor du indtager rollen som en romersk gladiator, der skal kæmpe - fra en stridsvogn - mod en række ubehagelige personer. Grafikken er i top og spillet kommer snart.

kan forvente at se en del Psygnosis titler dukke op på Nintendo's Gameboy i den resterende del af 1990.

Det skal dog siges, at Psygnosis endnu ikke har opgivet at snakke piraterne til fornuft; der er mange nye titler på vej (se bilerne) og det ser ud som om de dage, hvor der var sløve animationer og et tvivlsomt gameplay, er ved at være ovre. Psygnosis er blevet voksne og de ved, hvad slutbrugeren gerne vil have. Infestation f.eks. blev taget under behandling i fire måneder, fordi det oprindelige spil ikke havde gameplay nok. Ingen nemme penge her!

FREMIDTEN

Psygnosis har aldrig været kendt for at udgive særlig mange spil. Så hvorfor er de nu gået helt besækket med over 10 titler? - De næste 12-18 måneder bliver meget hårde at komme igennem, fordi markedet er oversvømmet med flere produkter end nogensinde før. Det er derfor sværere at satse på få titler, fordi enkelt-titler ofte bliver overset, udtaler Ian Hetherington.

Psygnosis går dog også i flere andre retninger; de er allerede godt i gang med både konsol og CD-ROM projekter og Ian afslørede, at de vil satse på at producere spil, som meget ligner Cinemawares - blot bedre:

- Cinemaware har ikke forbedret deres produkter synderligt siden Defender of the Crown, og vi betragter dem ikke længere som vores største konkurrenter på den front, siger Ian.

Uanset om Cinemaware forbedrer deres produkter eller ej, vil Psygnosis blive ved med at eksistere, og forhåbentlig bliver de også ved med at forsyne Commodore-ejerne med spil, der virkelig bruger nutidens teknologi til det yderste.



NYHED TIL
ALLE ABONNENTER

FÅ ET GRATIS SPIL!

Når du gentegner dit abonnement på COMputer og har betalt det første girokort (tilsendes automatisk) senest den anførte dato modtager du automatisk et computerspil. **HELT GRATIS.**

Spillet har en værdi af op til 200,- for 64'er versionen og 398,- for Amiga versionen. Alle spil er i god kvalitet og så er de selvfølgelig originale med vejledning og det hele.



Når du rettidigt har betalt girokortet får du som tak et spil gratis!



Hvis du har tegnet abonnement på COMputer igennem kuponnyhederne behøver du *IKKE* at indsende nedenstående kupon. Vi ved hvilken computer du har! Alle andre bedes indsende nedenstående kupon.

Venlig hilsen COMputer magasinet for DIG og DIN Commodore.



Når jeg gentegner mit abonnement på COMputer, ønsker jeg et gratis spil tilsendt til min
AMIGA ____ C64 Bånd ____ C64 diskette ____ (kryds af).

Mit abonnementsnummer er _____

Navn: _____

Adresse: _____

Postnummer: _____ By: _____

Indsendes til Forlaget Audio A/S, Store Kongensgade 72, 1264 København K.

Hænderne op...!

Af Hans Henrik Bang

For alle de læsere, der aldrig har set en Final Cartridge eller lignende moduler på en 64'er før, vil jeg lige kort opsummere hvordan sådan en fungerer på Amigaen.

En cartridge er beregnet til at blive sat i ekspansionsporten, og er som regel forsynet med en knap, der kaldes freeze.

Cartridgen foretager sig ingenting før du beder den om det, så du kan f.eks. loade dit yndlingsspil ind og spille det. Når du så falder for fristelsen til at trykke på freeze, bliver alt hvad Amiga'en laver stoppet, idet cartridgen totalt overtager kontrollen med maskinen. Herefter har du mulighed for diverse funktioner såsom at save hele hukommelsen, så du kan komme tilbage til præcis samme situation i spillet, disassemblere eller ændre i CPUens registre.

1-2-3 installeret

Du stopper cartridget, i dette tilfælde Action Replay, i ekspansionsporten og tænder for Amigaen. Endnu før Workbenchbilledet dukker op, ser du lige kort en forside med navnet på konstruktøren af Action Replay, hvorefter Amigaen booter op som normalt. Nu er din cartridge køreklar, og venter bare på, at du får brug for den.

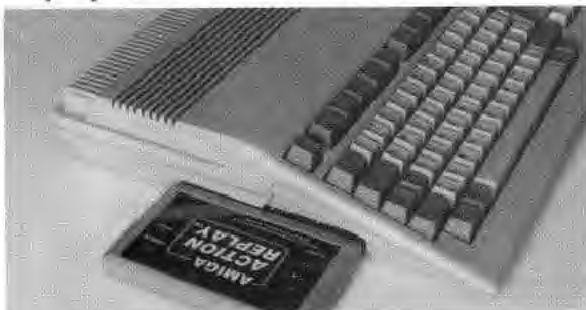
Den første funktion, du selvfølgelig giver dig i kast med, er "slomo", der er en slags omvendt acceleratorkort. Den består i en lille on/off kontakt og en drejeknap, og når du tænder for funktionen kan du, ved hjælp af knappen skruer ned for dit programs hastighed, lige fra normal hastighed til totalt stillestående. Det er selvfølgelig en suveræn funktion, hvis du er lidt af en spilenarkoman, der har svært ved at klare en bestemt passage i et spil. Når du kommer til stedet, aktiverer du jo bare slomo, og kan så snegle dig igennem på overlegen facon.

Den røde knap

Det rigtig fede i Action Replay dukker dog først frem, når du trykker på freezeknappen, så



64'eren har længe budt på et stort udvalg af de såkaldte cartridges, til fastload, freeze, monitorer osv. Og for at det ikke skal være løgn, er der nu også kommet en såkaldt freezer til A500, nemlig Action Replay fra Datel Electronics.



Amiga Action Replay.

dit program stopper og du kommer frem til ARs hovedmenu. Her er der 3 typer funktioner du kan vælge. Først og fremmest er der save-funktionen, der kopierer hele indholdet af hukommelsen ned på en disk i et særligt FDOS format, der giver plads til 950K. Så kan du senere loade denne fil ind igen og på den måde komme tilbage i dit spil.

Denne suveræne funktion kan bruges til 2 forskellige ting. For det første kan den bruges til at tage en kopi af et kopibeskyttet program, men det kan dog give problemer hvis hele programmet ikke loades ind på en gang, for så er der jo en del, der ikke bliver savet. Det kan du dog ofte klare ved at tage en kopi af disken med et almindeligt kopi-program, og derefter "freeze" hovedprogrammet.

Den anden ting som save-funktionen er god til, er at save et spil, der ellers ikke kan saves. Hvis du f.eks. spiller Batman og er træt af at skulle spille dig igennem første bane for at komme ud og køre i Batmobilen, skal du bare freeze lige så snart bane 2 dukker op. Når du så dor, loader du bare filen ind igen, og er klar med nye liv til ræset gennem gaderne. Det er simpelthen bare FEDT.

Evigt liv

Den næste hovedfunktion i Action Replay er "Trainer"-funktionen, der kan give dig evigt liv (i spil altså). Normalt bliver antallet af liv lagret som et tal et sted i hukommelsen. Det eneste problem er at finde ud af hvor, så man kan rette i det. Det klarer AR ved, at du først aktiverer Traineren en gang, når du lige

har startet spillet og har 3 liv tilbage. Så søger du hukommelsen igennem efter tallet 3, hvorefter du spiller videre og lader dig dø en gang.

Nu kører du traineren igen og leder så alle de steder, der blev fundet før, og ser efter om der står tallet 2 i et af dem. Det må jo være stedet hvor antal liv er lagret, så når du har fundet stedet, kan du bare indtaste hvor mange liv du vil have, og supplere op når du er ved at løbe tør. Der er simpelthen tæskeneremt, og metoden virker selvfølgelig også for ammunitionsmlære og lignende.

At rode med koden

For dem, der ikke bare vil klare sig igennem alle spillene, har AR også nogle mere avancerede funktioner. Hvad siger du f.eks. til en komplet maskinkode-monitor og assembler? Assembleren kan naturligvis kun assemblere direkte i hukommelsen (dvs. nul labels), men det er da også godt nok til smårettelser. Monitoren kan disassemblere fra alle adresser, vise indholdet af CPU'ens registre, ændre et område i hukommelsen, redesigne sprites samt vise oplysninger om, hvilke porte, drev, interrupts osv. der er i brug.

Endelig kan du lave copper-listprogrammering (copperen er en chip, der styrer skærmbleddet, og ved at programmere den i et meget simpelt sprog, kan du lave rullende baggrundsfarver mm.). Endelig kan du sakse lyde og skærm billeder, save dem på disk i IFF-format, samt sætte breakpoints, der stopper et program på et bestemt sted, hvilket er nyttigt, hvis du skal undersøge et eller andet program del for del.

Konklusion

Bortset fra at min strømforsyning pludselig brændte sammen efter 2 års tro tjeneste da jeg satte AR på (jeg tør ikke sige om det var dens skyld), var jeg virkelig imponeret. Action Replay er simpelthen et uovertruffent redskab for enhver spiller eller programør.

Fakta:

Pris: 1295,-, BMP data, tlfnr. 4227 8100



Mus og Mænd

Af Sven Bilén

En af Amigaens store fordele er at den er udrustet med en mus. Maskinens intuitive brugerinterface kan via musen betjenes af hvem som helst, lige fra rene nybegyndere til computereksperter. Men... Før eller siden sker det. Pilen begynder at bevæge sig i ryk henover skærmen, som en forgiftet kænguro, eller også sker der bare ikke noget, når du febrilsk trykker på museknapperne.

Hvis musen "rykker" kan det godt klæres, oftest kræver det blot en grundig rengøring af musen. Dette er dog ofte lettere sagt end gjort; Åbner du den lille bundplade i din originalmus får du en tung, plastbelagt kugle i hånden. Den er ofte meget beskidt, hvilket kan være årsagen til driftsforstyrrelserne. Indeni musen er der tre små ruller, der skal renses med jævne mellemrum. De er sikkert belagt med noget sort skidt, men med lidt sprit og en vatpind skulle det nemt være klaret.

Værre er det, at rullernes lejer ofte samler støv og skidt - her er der åbent for eksperimenter. En skarp, bøjelig ting, f.eks. en papirclips, samt lidt knofedt skulle kunne klare det, men husk at gøre det forsigtigt!

Denne form for rengøring bør du foretage mindst en gang om måneden, for dermed at forlænge din mus' levetid væsentligt.

Men når museknapperne ikke virker mere, så er den gal. Her på redaktionen har tre mus måttet give op, i løbet af 2 1/2 års flittigt brug. Commodore har haft den gode smag at udruste sin mus med boblekontakter til knapperne, og de holder helt sikkert ikke evigt.

Nu har man to muligheder: Enten at reparere sin mus og få nye kontakter, hvortil flere firmaer tilbyder at isætte microswitches istedet for de ødelagte "bobler", eller også kan du begynde at søge efter en ny mus som erstatning for den gamle. Det sidste er måske det

*"-Må jeg æ musen, George, den er jo så sød...?
-Selvfølgelig må du det, Lennie
-Hov George! Den gik istykker..."*



Alternative Amigamus er ved at komme ud af deres musehuller for alvor, og vi kigger lidt på 4 nye der tager konkurrencen op med Commodores egen.



Genius Mouse:

mest nærliggende, for nye mus er netop begyndt at dukke op i stride strømme (hvilket beviser, at det ikke kun er her på redaktionen, at problemet er opstået!). Selvfølgelig kan man også købe en helt ny originalmus, og Commodores mus tjener her som reference mod de øvrige i denne test.

Commodore Amigamus

Denne mus så lidt anderledes ud, da den kom frem i forbindelse med Amiga 1000. Den var lidt tungere og havde en større kugle, hvilket gjorde at den uden problemer kunne køre direkte på skrivebordet. 500/2000-modellen ændredes, så den blev lidt lettere og dermed mere behændig, men uden musemåtte kan man få visse problemer med følelsen af musens bevægelser.

Musen ligger godt i hånden, men føles af og til en smule klodset. Oplosningen er ikke den bedste, og prisen, omkring 800 kr., er højt hvis man sammenligner med konkurrenterne. Ledningen er både grovere og kortere end hos konkurrenterne, plus at den er mere stiv.

En stabil og rar mus, men boblekontakterne begrænser livslængden i alt for høj grad.

Genius Mouse

En mus der har været på PC-markedet i et godt stykke tid. Nu er den også kommet til Amiga.

Denne mus er både lettere og mindre end Commodores, desuden en smule mere firkantet i formen. Musen giver et gedigent indtryk og følelsen virker god, også på skiftende underlag.

Oplosningen er næsten den samme som Commodores, og den kobles til computeren via et langt, tyndt og smidigt kabel.

En mus der føles vellavet, men har to minusser, der trækker karakteren lidt ned: Knappe-erne er meget træge, hvert-



fald på vores testeksemplær. Den er udrustet med microswitches, men de føles som almindelige stikkontakter. Den anden anke er formen, der er meget kantet. Af de mus vi har kigget på i denne test er denne, sammen med Manager Mouse den der ligger dårligst i hånden (størrelse 9 1/2 til handsker). Den føles formentlig bedre for den der har en mindre hånd.

Jin Mouse

En mus med en høj opløsning, 280 DPI (Jo højere opløsning, desto mere præcist kan du flytte pilen på skærmen). Let, udrustet med microswitcher og med et forsøg på ergonomisk udformning, der gør at den ligger godt i hånden. Og det gør den!

Knapperne reagerer med det samme ved let berøring, det føles næsten som om musen kører af sig selv. Jin Mouse kræver et godt underlag, og derfor følger der en speciel musemåtte med. Har du en tyk musemåtte, med filtagtig overflade bliver musen faktisk værdiløs.

Den måtte der følger med er tyndt, og har en hård og glat overflade. Kablet påmindes stærkt om den til Genius, med andre ord udmærket.

Et meget dejligt bekendtskab, som du definitivt bør prøve!

Naksha Mouse

- Viser sig at være præcis den samme mus som Jin Mouse! Samme slangehugsagtige hastighed på knapperne og fin følelse, samt samme høje opløsning.

Naksha kan dog godt fungere med flere forskellige maskiner via små adapterkabler. En mørk, decimeterlang kabelstump gør musen til Amigamus. Denne lille adapterfunktion føles dog ikke som en hindring.

Den medfølgende musemåtte føles lidt lækre end Jin-måtten. Den har en (marginelt) blødere overflade, og føles nogenlunde som et linoleumbeklædt skrivebord. Tilmed medfølger der en museholder med skruesamt selvkøbende holder. Og holderen kan skilles ad, hvis der er for meget skidt i den!

Selvom Naksha er præcis den samme mus som Jin, føles den faktisk endnu bedre når man bruger den. Skyldes det mon at finde det bedst mulige eksemplar?

En udemærket mus!

Manager Mouse Cordless

Har du set noget lignende - en trådløs mus?! Egentlig er det en PC-mus, der nu har fået software så den passer til Amiga. Ja, software skal der til. To filer skal lægges ned i C-directoriet på Workbench-disketten, og så skal der lægges i linie ind i start-

up-sequencen. Og det er ikke særlig svært. Selv PC-software følger med, hvis du nu skulle have en sådan maskine også.

Hele herligheden består af en mus, en modtager, et kabel til serielporten samt en strøm-adaptor. Musen oplades via et kabel fra modtager, og kan derefter køre trådløst, indtil der ikke er mere strøm. Dog kan det

lade sig gøre også at bruge musen, mens den oplades. Desuden kan man samtidigt køre med sin normale mus, Manager kører jo via serielporten!

At selve musen er en PC-mus ses let ud fra at den har tre knapper. Den er, til forskel fra de øvrige ikke udrustet med kugle, men har derimod to små hjul i 90 graders vinkel i forhold til hinanden, på undersiden.

Den kører let på skrivebordet, ja faktisk lettere end på en musemåtte. Opløsningen er standard. Men musen har ikke direkte nogen overbevisende kvalitet, den føles mindre gedigen end de øvrige. Knap-trykkeriet føles desuden mere løst, det hele var faktisk noget af en skuffelse. For 2.195 kr. må man kunne kræve at få den helt store fornemmelse i musen!

Nej, den her mus er nok mest for fanatikeren, eller den der bare har for mange penge.

Konklusion

Med undtagelse af Manager foretrækker vi faktisk alle de andre istedet for originalmusen. Genius er en arbejdshest, der føles helt okay omend noget trægt (tilvæningssag?) at arbejde med.

For under 500,- kr. er den et fornuftigt køb.

Manager er et specielt tilfælde for freaen, men den er næppe et fremskridt jævnt med originalmusen. Pengene kan bruges bedre.

Den virkelige vinder er Jin/Naksha, der hurtigt er blevet til redaktionens favorit. Virkelig herlige mus at arbejde med. At Naksha-musen føles marginelt bedre er egentlig mærkeligt, da alt tyder på at selve apparatet er præcis det samme. Tilfældighed? Tja, forskellen er så lille, at det formodentlig kan skyldes de individuelle forskelle, der altid opstår i en produktionsserie. Prøv den!



Jin Mouse:



Naksha Mouse:



Manager Mouse Cordless:

Fakta:

Jin Mouse:
Pris: 495,- kr., Banzhaff Data-medier, tlfnr. 4593 4411
Genius Mouse:
Pris: 595,- kr., Alcotini Hard&software, tlfnr. 8611 9022
Naksha Mouse:
Pris: 545,- kr., Betafon, tlfnr. 3131 0273
Manager Mouse Cordless:
Pris: 2195,- kr., Euro-Trade, tlfnr. 8616 6111



24 NÅLS FARVE(S)PRINTER TIL LYNHURTIG PRIS...

Din Amiga fortjener en ligeværdig samarbejdspartner.
Kreativ og kompetent. Med personlighed og masser af muligheder.
Commodore MPS 1224C. High speed farve(s)printer. Helt oplagt.

- Frontbetjent 24 nåls matrix-printer med drøn på. 220 tegn/sek.
- Højopløselig farvegrafik og 12 skrifttyper incl. knivskarp Letter Quality.
- Traktorføremføring til endeløse baner, eller enkeltark på bred valse.

Commodore MPS 1224C – skræddersyet til Amiga*.

Oplev det stærke makkerpar hos din Amiga-forhandler.

Men skynd dig. Prisen er nemlig også helt suveræn – og lageret
begrænset. Så, nu er det vist dig, der skal have drøn på...



AMIGA 2000

3 1/2" diskdrev, 1 MB RAM
+ 1084 hi-res monitor
Med gyldigt studiekort
er prisen incl. moms kun:

10.309,-
(excl. moms kr. 8.450,-)



Pris incl. moms

6.093⁹⁰
(excl. moms kr. 4.995,-)

(*MPS 1224C samarbejder naturligvis også perfekt med Commodore's PC'ere)

Commodore MPS 1224C fås (så længe det varer) hos:

2690 Karlslunde
WIDCAD
Klitvej 1
Tlf. 42 15 24 50

6200 Åbenrå
DataMega
Industrivej 19
Tlf. 74 62 20 60

8200 Århus N
Euro Trade ApS
Finlandsgade 25
Tlf. 86 16 61 11


Commodore

CLEAR FOR TAKEOFF



Her er DIN chance for at vinde enhver pilots drøm...

SPØRGSMÅLENE:

1. Hvad kalder man en luftkamp mellem to fly?

- A - Dogtigt
- B - Catfight
- C - Rendezvous

2. Hvad hedder Berlin's temamelodi fra filmen Top Gun?

- A - "Up Up and Away"
- B - "Fly Away"
- C - "Take my Breath Away"

3. Hvor mange F29 fly råder det danske luftvåben over?

- A - 50
- B - 10
- C - 0

De rigtige svar er:

(sæt X):

1. A ☐ B ☐ C ☐

2. A ☐ B ☐ C ☐

3. A ☐ B ☐ C ☐

F-29 Retaliator fra Ocean er en af de mest imponerende flysimulatorer, der nogensinde er lavet. Se bare testen i denne måneds "Game Play" sektion! Derfor synes vi også, du skulle have chancen for at vinde dit helt eget eksemplar - helt gratis.

Det eneste du skal gøre for at deltage, er at besvare de latterligt nemme spørgsmål, udfylde kuponen, og sende den til os, før fristen udløber.

Blandt de rigtige svar trækker vi lod om disse attraktive præmier:

1. PRÆMIE: Original VHS-video med filmen "Top Gun", F-29 Retaliator (Amiga), Smart T-shirt, Flot Ocean-krus.

2. PRÆMIE: F-29 Retaliator (Amiga), Smart T-shirt, Flot Ocean-krus.

3. PRÆMIE: F-29 Retaliator (Amiga), Smart T-shirt.

Kuponen skal være os i hænde inden udgangen af juni måned.

Mærk kuverten "Retaliator konkurrence", og send den til:

COMputer
St. Kongensgade 72
1264 København K





- Euro-Trade - Hele Danmarks Amiga Center

Alle vore priser INCL. MOMS • Postordresalg til hele
norden • Forbehold for fejl i Annoncen

Finlandsgade 25 • 8200 Århus N

Telefon: 86 16 61 11 • Fax: 86 16 61 02 • Giro: 8 19 51 02

AMIGA 500 Supertilbud

Amiga 500 pakke levering.

A500 + 2 joystick + Super Oswald + 5 spil
4995,-

Amiga 500 med 1 Joystick og 5 spil
4595,-

TV modulator inkludert alle kabler

295,-

Kindwords 2.0

Danmarks bedste Amiga tekstbehandling på lager igen. OBS, dette er den nyeste version med dansk stavkontrol og ordledning!

695,-

Amiga 500 Harddisk Kup!!!

Supra A500 47MB 28 ms SCSI harddisk

Supra's bemseller harddisk sæt til ubørt lav pris. Gennemført bus, plads til 2 MB RAM. Bus terminering og op til 7 harddiske på én controller. Det bedste køb til din 500'er.

7500,-

CBM A590 Harddisk

Commodores nye hurtige 20 MB harddisk med SCSI Controller ♦ Autoboot under kikkstart 1.3 ♦ 2 MB RAM-controller ♦ udvides i spring af 512 KB ♦ Egen strømforsyning

4895,-

Incl. 512KB RAM 5595,-

Philips 8833 m. Stereo lyd & Farve

2495,-

PHILIPS TV & MONITOR 15" Hælscreen v. 60 kanaler ♦ fjernbetjening ♦ lækker design ♦ tilslutning for video og computer

3895,-

1195,-

Philips TV Tuner + Se TV på din monitor

Tilbudene gælder kun så længe lager haves

14,400 BAUD MODEM

Det er med nær tilfredsstillelse at Euro-Trade nu kan tilbyde intet mindre end verdens bedste high-speed modem. Det drejer sig selvfølgelig om:

US Robotics Courier
Highspeed MODEM.

Dette modem sender og modtager med op til 14400 baud i HST mode. Det er selvfølgelig lige så nemt at betjene som et almindeligt modem. Det er ikke uden grund at US Robotics mod mere end 1.000.000 solgte modems idag er en verdens standard.

Tilbud 6295,-

DigiView 4.0 GOLD

Giver dig mulighed for at digitalisere billeder og genstande. Billederne kan baghæft forsynes med spændende effekter i Leka, Deluxe Paint III. DigiView laver perfekte farve-billeder med et SAI camera. Nyt i version 4.0: Det umulige er blevet 4096 farver samtidig i Højopløsning!

1895,-

Si/H Video kamera

2695,-

RGB Splitter Giver dig mulighed for at bagde dit farve VHS videocamera. Fuldautomatisk

1995,-

Professionelle fotostand til monterning af camera og DigiView.

Priser fra 1495,-

Summa Sketch II professional

Så du læsten i sidste nr. af Det ny Computer, Det første fuldt professionelle tegnebræt til Amigaen.

Kan bruges med alle Amiga programmer, der bruger mus. X-CAD professional kan særligt leveres med specielle Summa Sketch II drivere.

Arbejder du professionelt med Deluxe Paint III, Professional Draw, X-CAD eller andre grafisk orienterede programmer, er Summa Sketch II professional et must.

A4 model: 10.360,- A3 model: 13.995,-

Golem SCSI 2 Harddisk controllere til Amiga 2000

Verdens absolut hurtigste Amiga SCSI harddisk controller!!! Det tyske Amiga Magazin gav det topkarakter og købte straks efter nogle eksemplarer til brug på redaktionen. Rekvirer dansk oversættelse af læsen og informations ark på dette top produkt.

kr. 2.750,-

En super controller forlænger en super harddisk. Derfor giver vi introduktions tilbud på Golem SCSI 2 harddisk med Quantums lydløse 13 ans harddisk.

40 MB Golem SCSI 2

8.555,-

80 MB Golem SCSI 2

11.995,-

105 MB Golem SCSI 2

13.585,-

Joysticks

Verdens bedste joystick
The Arcade

Super joystick, for både højre og venstre hånd. - 1 års garanti

kan 249,-

Vi har selvfølgelig alle de gode kvalitets joystick på lager: F.Elz

Zipsik Professional AF 298,-

Wico Red ball 329,-

Wico Bathandle 329,-

Quicks hot II Turbo 148,-

Quicks hot med Biogrip 148,-

Supra

Supra's store produktserie er blevet en øvede succes. I Danmark, siden vi på Amiga Expo '90 i København præsenterede dem, for det danske publikum. Supra Corporation er samtidig den bedste sælgende Amiga hardware serie i USA. Grunden, til Supra's store

success, er de tre ting som Supra er blevet et synonym for: topkvalitet, ydeevne & priser der er til at betale. Supra's store produktfamilie indeholder harddiske, RAM udvidelser og MODEM's til alle Amiga modellerne (både Amiga 1000, 2000 & 500).

Golem Diskdrev

Hvorfor spare 100 kr. ved at købe et billigt Taiwan drev, når du kan få vstysk topkvalitet kombineret med Japansk højteknologi. Disse drev siger ikke en lyd, bruger meget lidt strøm og har stivklap.

3,5" Amigafarvet Golem Diskdrev

m. afbryder og gennemført bus, meget støjsvag

1195,-

Som ovenstående men med track-duplex

1495,-

3,5" Indbygningdrev til Amiga 2000 FANTASIPRIS

1195,-

5,25" amigafarvet diskdrev med gennemført bus, 40/80 spors om-skifter og afbryder

1595,-

Som ovenstående, men med track-duplex

1845,-

Bootslector - Boot fra dit eksterne drev

98,-

HARDWARE VIRUS PROTECTOR - emuler sikker beskyttelse mod boot-block virus.

198,-

MUSIK & LYD

STEREO SYNTHESIZER
Kawai MS110, 10 toners polyfon, 49 tangenter, 24 forprogramserede lyde, mulighed for 576 forskellige lyde, 24 forskellige rytmer, 4 tromme pads, Pitchbender, stereo chorus, vibrato, 19 trommelyde, One finger Ad-Lib, MIDI, Mini sequencer.

1995,-

Udover denne kan vi levere hele Kawai's produktsortiment af professionelle musikinstrumenter og lydudstyr.

MIDI INTERFACE
Tilslutning af MIDI udstyr - Keyboard, Trommemaskiner, synthesizere osv.
Midi Out - Midi In - Midi Thru

695,-

MIDI KABLER
Korrekt tilpassede midikabler til vore og andres MIDI interface' m.

95,-

LYD DIGITALISERING

Alcointi stereo lydsampler
795,-

LYDPAKKE med Alcointi sampleren, 1000 musiknoter, stereo mikserpul og Perfect Sound samplingsoftware.

1895,-

Amiga Software!

Amiga T-Shirt

Gør Atan og PC'erne grønne af misundelse med Amiga Freak T-Shirts, succesen fra Amiga Expo.

100% Bomuld med 4 farvet Amiga logo og »Amiga Freaks do it better« tekst på bagsiden, og Amiga Pirare logo på brystet.

Kun kr. 99,-

Slut med lang- somme CBM hard- diske og overscan problemer.

Autoboot til CBM A2090 controller.

No kan Eurotrade liges præsentere en sensationel Autoboot interface til Commodores gamle A 2090 controller.

1295,-

Turbo Chip sæt til CBM A2090A harddisk controller.

Dejag levetider afbryder alle de kendte problemer med Commodores amueller. Af husene kan haves: Ingen overscan problemer, fuld autoboot diskette fra faste file system, dobbelt hastighed med ST 508 drev, ammuisk SCSI af en fantastisk af alle periferer, superhurtig boot process, 5.11 16 gange hurtigere formatering - kan også køre med alle typer Seagate drev, controlleren kan sile fra med højre musknap og meget mere.

895,-

Hvorfor har du ikke bestilt vort katalog?
Det er jo helt GRATIS!

90 sider spækket med spændende hardware og software

Ordretelefon
86 16 61 11

Succes!

Når du køber et Supra produkt, kan du starte med det samme. Alt software, kabler og minuter følger selvfølgelig med i ligeså høj kvalitet, som selve produktet. Supra Corporation har siden starten i 1985 ligget i den smukke bjerggrube stat Oregon i USA, hvor de

udfører alt udviklings og produktions arbejde. Den næsten fuldt automatiserede produktionsafdeling er udstyret med det nyeste i maskinel, der giver dig den bedste kvalitet til de billigste priser.

Supra RAM

- de bedste og billigste RAM udvidelser.

SupraRam 2000

- Leveres i 0, 2, 4, 6 & 8 MB konfigurationer.
- Meget let at omkonfigurere - start med 2 MB og udvid senere uden at du behøver at være elektronisk ingeniør.
- Zero waitstates og skjult refresh.
- Medfølgende testsoftware, gør det let at finde evt. fejl i RAM kredse, når du udvider koret.

SupraRam 2000 0MB
Kun 2035,-

SupraRam 2000 2MB
Kun 3725,-

SupraRam 2000 4MB
Kun 5785,-

SupraRam 2000 6MB
Kun 7925,-

SupraRam 2000 8MB
Kun 9995,-

SupraRam 500

- Fuldt kompatibelt med Commodore's A500
- Indbygget strømforsyning

Kun 895,-

Supra-MODEM

I lang tid var MODEM's noget der var forbeholdt de få i Danmark. Med Supra's MODEM er prisen dog faldet, så meget at vi spør de vil blive alle mands øje.

Alle SupraModem'er:

- Kompatible med al Amiga kommunikations software.
- Isesynet med indbygget batteridrevet RAM til at gemme dit personlige setup og ofte brugte telefonnumre i.
- er forsynet med Autovar og AutoOpkald.

SupraModem 2400

Et rigtigt godt kvalitetsMODEM med 2400 baud dataoverførsel og alle de funktioner, man kan få brug for. Passer til alle Amiga og PC computerer.

kun 1795,-
Sensation! - Internt MODEM til din Amiga 2000,

SupraModem 2400ci er internt mindre end en sensation. Det sparer dig for extra bordplads og du slipper for at have MIDI-interface og andet, der bruger din serielle port, ud hver gang, du skal bruge dit MODEM.

- Mulighed for at koble op til 5 forskellige 2400ci MODEMs i en Amiga, til brug på f.eks. BBS'er med flere telefonlinjer.
- Du kan bruge din serielle port samtidig med at du bruger dit 2400ci.
- Svare i funktion til SupraModem 2400.

Bemærk at disse Modem ikke er billige Taiwan modeller, men Amerikanske kvalitets!

Printere

MPS 1280 4495,-
CBM MPS 1550. Testvinderen når det gælder farver! Incl. kabel og printerdriverne 2995,-
STAR LC 10 color 2895,-
STAR LC 10 til Amiga og PC incl. kabel 2095,-
STAR LC 10 Commodore 64 & 128 2395,-
LC 24/10 24 nåls printer incl. printerdriverne til Amiga 3495,-

SÅ RABLER DET!!! 3885,-
NEC P2+ 4495,-

NY model! Flere fonte og endnu bedre skriftkvalitet. 4495,-
NEC P6+ Markedets ubestridt bedste 24 nåls printer. 7995,-

Supra SCSI Harddiske

-hastighed og kvalitet, der bare virker som det skal.

Supra's harddiske er noget af det bedste man kan få til Amiga'en. Prisen ligger i et ordentligt prisleje, du får en meget høj ydelse og kvaliteten af både Hard- og Software er i top.

Alle Supra harddiske leveres klare og lige til at sætte til. Hvis du vil have ændringer i opbygningen eller hvis du kobler en ekstra harddisk til på et tidspunkt, bliver din harddisk leveret med et komplet brugervenligt opretnings software, der lader dig have op til 30 partitioner og mange forskellige filesystemer incl. FFS, MS-DOS, Unix, Macintosh og flere!

- Alle SupraDrive's er:
- leveres fuldt kablet, med alt hvad du har brug for.
- kompatible med alle andre udvidelser.
- leveret med ekstra SCSI ud port, der gør det let at koble ekstra harddiske osv. på.
- klargjort til at kunne bruge uskiftelige harddiske og Rack harddiske (Vegnet til musikere).

Amiga 2000 SupraDrive harddisks med WordSync SCSI interface (SCSI 2)

- Lette at installere.
- Superhurtigt 16 bit non DMA design.
- Fuldt kompatibel med 68020 & 68030 acceleratorkort.

Wordsync SCSI Harddisk Interface 2050,-

40 MB Quantum SupraDrive harddisk 7695,-

80 MB Quantum SupraDrive harddisk 11695,-

105 MB Quantum SupraDrive harddisk 12950,-

44 MB on diskette med controller 13150,-

44 MB removable cartridge 1445,-

Amiga 500 SupraDrive harddiske med ByteSync SCSI Interface

- Meget let at installere.
- Supra's ByteSync teknologi gør den næsten ligeså hurtig, som en Amiga 2000 harddisk.
- Meget smart design, både ind- og udvendigt.
- Gennemført bus, så du kan koble andet end bare harddisken på.
- Mulighed for ekstra 2MB RAM udvidelse i interface.

20 MB SupraDrive 6750,-

40 MB SupraDrive 7850,-

80 MB SupraDrive 12060,-

105 MB SupraDrive 13995,-

SupraDrive kit uden HD 3495,-
2MB RAM modul til A500 ByteSync 3495,-

Overstående SupraDrive's findes også i modeller til A1000 brugere, med gennemført bus og batteriforsyning. Der er dog en merpris på 965,00

Amiga Action Replay

Supra freest er cartridge. Nu endelig til Amiga'en.

- Trainer makro • Virus Check • Sprite Editor • Assembler/Disassembler • Memo andet.

Kun 1195,- Amiga Synchro Express II

Super kraft modul til kører alle Amiga, Atari, IBM og MAC disketter lydløst. • lav backup kuper af dine kopibeskyttede disketter.

Kun 795,-

CanDo

Værktøjet, som ingen Amiga ejer med respekt for sig selv kan undvære. Alle og enhver kan bruge det til at lave databaser, interaktive præsentationer, interaktive manualer, interaktiv undervisning, værktøjsprogrammer, til at lave skreddersyede tekstbeholdningsprogrammer, til at animere, til at skrive dine egne professionelle programmer og meget andet. CanDo har sit eget lette programmeringsprog og en bunke værktøjer, der skriver dine programmer for dig. Absolut et must.

KUN KR. 1395,-
Ny version 1.02! Gratis opdatering

GENLOCK

Vi har naturligvis Danmark's største udvalg i genlock. Ige fra den mindste model til super professionelle broadcasting genlock. Vi leverer Magni, Scanlock, Netiki og Commodore. Ring og hør nærmere

Pris eksempel: Scanlock

Professionel broadcast genlock, med mulighed for både VHS & S-VHS. Færdig på frontpanelet.

Normalpris: 12.995,-
Tilbud: 11.995,-

Halv pris på Commodore Computere og udstyr for studerende og undervisere!

Commodore Amiga 2000

Den aller stærkeste computer til prisen. 4096 farver, 4 digitale lydkanaler, 1 MByte RAM, 380 KByte 3.5" disk. Med i prisen følger Commodore 1084 farve monitor, tastatur, mus, Microsoft BASIC og operativ system.

Normalpris 3618,-
Studiepris 1030,-

Commodore 2058 RAM udvidelseskort

Commodore's eget 1 MByte RAM kort. Leveres med 2 MBytes.

Normalpris 8174,-
Studiepris 4067,-

Commodore A2090 Harddisk sæt

Commodore's A2090 harddisk sæt leveres i enten 20 eller 40 MBytes størrelser.

A2090 20 MByte 8405,80
A2090 40 MByte 12199,90

Normalpris 4282,90
Studiepris 6096,95

Commodore PC kit

PC kit'ene består af en IBM PC kompatibel computer til udbygning i Amiga 2000. Der eksisterer to modeller: A-2088, som er PC-AT kompatibel og A-2286, som er PC-AT kompatibel. A-2088 leveres med 512 KByte RAM og en standard 5.25" PC disketter. A-2286 leveres med 1 MByte RAM og en standard PC-AT 3.5" disketter.

A-2088 7198,-
A-2286 13299,-

Normalpris 9148,-
Studiepris 6649,-

Commodore's kvalitets PC'ere til Taiwan priser!

Vi har selvfølgelig også et virkelig godt tilbud fra alle på Danmarks og Vestrysklands mest solgte PC linie, med fuld IBM og MS-DOS kompatibilitet. Ikke til 1/2 pris, men stadigvæk til fantastiske priser:

PC 10 111 7295,-
PC 20 111 9148,-
PC 30 111 12195,-
PC 40 111 16150,-
PC 40 111 21277,-

Alle priser er incl. Moms

The last one!!! Genius mouse

Er du træt af at knapperne på din originale mus "smutter", at den nogen gange leverer sig i rylk og synes du det kunne være smart med et blødt og bekvemt klikke apparat? Så er tiden inde til den sidste museskift!

TILBUD kun. 495,-

Skal du købe software, så husk ESD! Det største udvalg, til de mindste priser!

CPU

✓AMIGA®

HVOR AMIGA-FOLK ER KOMMER AMIGA-FOLK TIL



½ PRIS TIL DEM, DER LÆSER



AMIGA 2000

- ★ 1 MB CHIP RAM*
- ★ MUS
- ★ 880 KByte 3.5" Diskdrev
- ★ C1084 farvermonitor
- ★ 4 lydkanaler 2/2 stereo
- ★ Workbench 1.3 Disk

StudiePris

10.300,-



AMIGA XT/AT KORT

A-2088 PC-XT KORT

- ★ 512 KByte RAM
- ★ 360 KByte 5.25" DiskDrive

StudiePris

3.599,-

A-2286 PC-AT KORT

- ★ 1 MB RAM
- ★ 1.2 MB 5.25" DiskDrive

StudiePris

6.649,-

AMIGA 2058-2 2MB RAM-udvidelse

A 2058-2

- ★ 2 MB RAM med plads til 8 MB RAM

StudiePris

4.087,-

AMIGA A2090 HARDDISK

A 2092

- ★ 20 MB 3.5" Harddisk
- ★ Autoboot med 1.3

StudiePris

4.200,-

A 2094

- ★ 40 MB 3.5" Harddisk
- ★ Autoboot med 1.3

StudiePris

6.096,-



512 K RAMUDVIDELSE TIL A500 RM550C

- ★ REAL-TIME UR MED BATTERIBACKUP
- ★ AFBRYDER

PRIS KUN

995,-



AMIGA EXTERN DISK DRIVE

RF320C

- ★ 3.5" 880 KB
- ★ AFBRYDER
- ★ VIDERFØRT BUS
- ★ STØVKLAP

PRIS KUN

995,-

RF542C

- ★ 5.25" 360/880 KB
- ★ 40/80 SPOR
- ★ AFBRYDER

PRIS KUN

1.095,-

COMMODORE A590 HARDDISK

20 MB HARDDISK TIL AMIGA 500

- ★ AUTOBOOT MED KICKSTART 1.3
- ★ SOKLER TIL 2 MB RAM

PRIS KUN

4.995,-

SOFTWARE

DELUXE PAINT III

KUN 898,-

DELUXE VIDEO III

KUN 998,-

DELUXE MUSIC CONST.SET

KUN 898,-

DELUXE PHOTOLAB

KUN 898,-

DIGI-PAINT 3

KUN 898,-

SEKA ASSEMBLER

KUN 848,-

CPU 2000 A/S

Gl. Kongevej 134
1850 Frederiksberg C
Tlf.: 31 24 21 21

CPU 2100 A/S

Østerbrogade 110
2100 København Ø
Tlf.: 35 43 04 00

CPU 2300 A/S

Amagerbrogade 124
2300 Kbh. S
Tlf.: 31 55 25 00

CPU 2610 A/S

Rodovre Centrum 208
2630 Rodovre
Tlf.: 31 41 60 42

CPU 5000 A/S

Pagstræde 26
5000 Odense C
Tlf.: 65 91 20 33

CPU 8000 A/S

Åboulevarden 45
8000 Århus C
Tlf.: 86 18 39 33

CPU 9000 A/S

Nørregade 27
9000 Aalborg
Tlf.: 98 13 22 77

Vi tager forbehold for ændringer i priser og specifikationer.

PROFES- SIONEL Editor

Af Jesper Steen Møller

Teksteditorer er et kildent emne, fordi de kan være så vidt forskellige. Nogle kan lide små rappe programmer, a la TxEd, der ikke fylder så meget og derfor kan hentes ind fra disk på få sekunder, mens andre foretrækker store overflødigshorn af lækre features og fiks detaljer.

CygnusEd Professional 2 er med sine 106 kB helt klart i den anden kategori, men så der der sandelig også helt skruet op for kvaliteten.

Luxus editor

Ifølge manualen spytter CEDPro 30.000 tegn op på skærmen hvert sekund, og det taler for sig selv, når man har set Commodores egen ED lulle talrige brugere i søvn. Her skal man overhovedet ikke vente på noget. F.eks. er Search and Replace i version 2 hurtigere end nogensinde: 50 KB engelsk tekst fik skiftet 4227 e'r ud med x'er på fire et halvt sekund! Det er ikke ringe (med en normal 68000!).

Grunden til CEDPro's forbausende resultater, skal nok findes i, at programmet er skrevet specielt til Amiga-serien og ikke oversat fra en PC eller Atari. Uheldige konverteringer af pro-

Gennem længere tid har CygnusEd Professional været det absolut bedste bud på en perfekt editor til Amigaen - og med release 2 er distancen til de konkurrenter, der ikke findes, blevet yderligere forøget.

fessionelle programmer kan være alt fra irriterende til direkte ubrugelige. WordPerfect 4.1 er ihvertfald ikke særlig Amiga-perfekt, og Lattice's Screen Editor er for den sags skyld endnu værre (ikke engang skærmteksterne er oversat til Amiga forhold).

Men CEDPro er ikke som de andre. Her er menuer, mus, multitasking, vinduer og en superb fil-requester (mere om den senere).

Hvor er min RAM?

På grund af CEDPros heftige størrelse kan programmet lægges resident (op i RAM), og være klar til brug med en bestemt tast-kombination. Dette kræver naturligvis en hel del RAM, helt nøjagtigt 154576 bytes, hvilket bør skræmme enhver 512k Amiga-bruger. Så enten må man væbne sig med en god portion tålmodighed, eller endnu bedre: mere RAM.

Det allerbedste er dog hard-disk, dels fordi CEDPro (og "diskfont.library" samt det medfølgende "req.library") tager en grusom tid at læse ind fra disk, samtidig med at disse tre filer fylder godt op på en 3,5" floppy.

I den anden ende af RAM-forbruget havde CEDPro ingen problemer med en fil på 3540 KB (3,5 MEGABYTE) tekst fordelt på 75423 linier, da CEDs maksimale RAM-forbrug kun afgrænses af mængden af fri system-hukommelse.

Kan den lave kaffe?

Nej! Men det er omtrent det eneste CEDPro 2 ikke kan. Macro-faciliteter tillader omdefinering af ALLE tastene (inkl. piletasterne, hvilket giver nogle bizarre effekter). Undo/Redo kan redde den uheldige bruger fra næsten alt. ARExx programmer supporteres på genial vis og kan som DOS-kommandoer kaldes direkte (i macroer). Tekstformattering på rekordtid, og word-wrap er der såmænd også (CEDPro's manual er skrevet med CEDPro). Bloksystemet er pragtfuldt, da der både kan udvælges rektangulære og almindelige blokke, der

kan gemmes eller udskrives på printer.

Samtidig kan opsætningen skræddersyes 100%, da skærmstørrelse (interlace og overscan understøttes), farver, task-prioritet, font, tabulator-stop og skærminformationer kan bestemmes ned til nedreste detalje. Hvor er det bare dejligt!

Med til CEDPro hører der også et program, der kan finde CEDPro filer i hukommelsen efter et evt. crash. Og selvom CEDPro 2 ALDRIG går ned (for mig), er det rart at have ved hånden.

CEDPro 2's fil-udvælger er noget helt specielt. Som vist på billedet er vinduet meget stort, og den gode plads betyder bl.a., at man kan se op til 18 fil/skuffe-navne på skærmen samtidig. Hele devicelisten kan ses og bruges, og man kan filtrere uønskede filer fra, så man ikke får .info (ikon) filer ud over det hele.

Man kan også (samtidig) vælge andre fil-mønstre. Det mest geniale er, at alle request-rutiner (filer, tekst/tal, fonts, m.v.) ligger i et separat runtime-library (i LIBS:), som man kan bruge kvit og frit i egne programmer ('FreeWare').

Ord, ord, ord

"Den lille bibel" kunne CEDPro brugervejledningen godt hedde. Her findes svar på alt, også for begynderen, på forståeligt engelsk, men desværre uden illustrationer. Den 220 siders tykke manual er sat/trykt med programmet Amiga TeX, som også har genereret en 11 sider lang indholdsfortegnelse og et 8 siders index. Flot!

Amiga kraft og saft

Hvis man arbejder meget med ASCII tekst på Amiga'en, og ikke kender CygnusEd Professional Release 2, så vil man efter ti minutter i enrum med programmet ikke kunne fatte at det virkelige er en Amiga man benytter. I virkeligheden er det fordi man slet ikke fatter hvor meget den vidunderlige maskine kan. Det er forhåbentlig programmer som CEDPro der i halvfemsere skal sætte kvalitetsstandarder for Amiga-programmer!

Fakta:

Dansk forhandler:
ESD
Finlandsgade 25
8200 Århus N
Tlf.: 8616 6111
Pris: 1055,- kr. inkl. moms



Så meget editor
på så lille en lille diskette

COMputer gir dig mere end spændende læsning.



JA TAK!

Jeg ønsker at få følgende produkter tilsendt:

- | | | | |
|--|-----------|---|------------|
| <input type="checkbox"/> Samlernappe | kr. 69,50 | <input type="checkbox"/> Sweatshirt i lækker kvalitet | |
| <input type="checkbox"/> Stevlæg til AMIGA 500 | kr. 79,50 | <input type="checkbox"/> Grøn Blå | |
| <input type="checkbox"/> Stevlæg til C-64 | kr. 79,50 | <input type="checkbox"/> M L XL | kr. 188,50 |
| <input type="checkbox"/> Musmåtte | kr. 79,50 | <input type="checkbox"/> PD diskette. Nr. _____ | kr. 45,00 |
| <input type="checkbox"/> Baseball-kasket | kr. 69,50 | <input type="checkbox"/> OsWald til AMIGA | kr. 198,00 |
| <input type="checkbox"/> T-shirt i lækker kvalitet | | <input type="checkbox"/> OsWald til C-64 | |
| <input type="checkbox"/> Grøn Blå | | <input type="checkbox"/> Disk Bånd | kr. 198,00 |
| <input type="checkbox"/> M L XL | kr. 74,50 | <input type="checkbox"/> 1000 smarte pokes | kr. 139,50 |
| | | <input type="checkbox"/> 11 numre af "COMputer" | kr. 348,50 |

Ekspeditionsgebyr kr. 15,00

1003
Sendes
ufrankeret

Audio betaler
portoen

Forlaget Audio A/S

St. Kongensgade 72
1045 København K

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr. _____ By: _____

☐ Jeg ønsker at betale med DANKORT

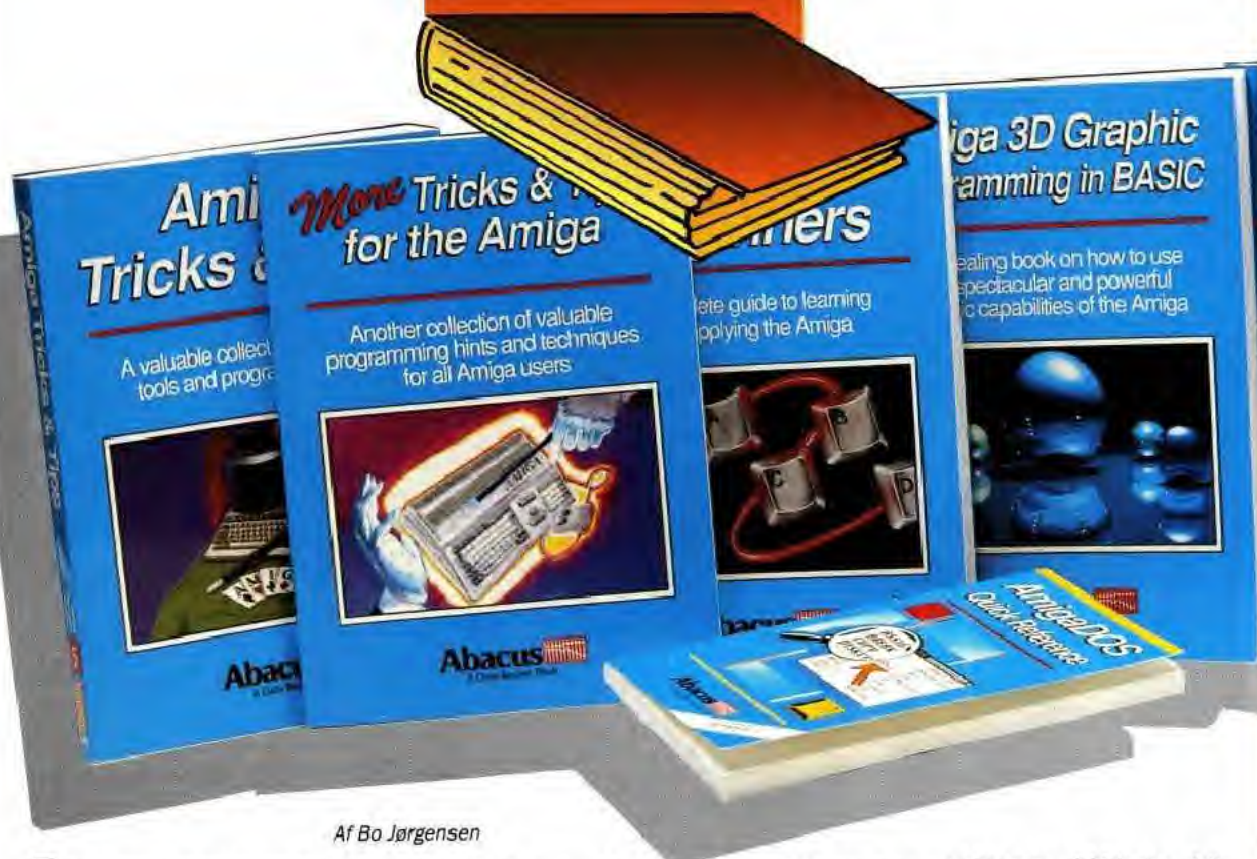
Reg. nr.: _____ Udst. dato: _____

Kortnr.: _____ Beløb: kr. _____

Underskrift: _____

SE ANNONCEN OM
PD DISKETTER
ANDET STED
HER I BLADET!

BØGER BØGER BØGER



Af Bo Jørgensen

Der dukker nye programmer op næsten hver uge. Programmer af enhver slags. Spil, musik, grafik DTP, utilities og hvad det ellers hedder alt sammen. Også med hensyn til det hårde stof (hardware) er der gang i sagerne; diskdrev, RAM-udvidelser, printere, harddiske osv.

Men hvad med litteraturen? Hvad hvis man vil igang med at programmere i maskinkode eller C? Eller hvis det drejer sig om at få lidt almen viden om AmigaDOS og CLI'en?

Kort sagt - hvad findes der egentlig af bøger til Amiga'en? I det følgende vil vi kigge forskellige aktuelle bøger igennem og give vores bud på deres kvalitet eller måske mangel på samme.

Bøgerne kommer

Efter at have ringet rundt til forskellige boghandlere, uden noget egentligt resultat, var der

Test af seks Amigabøger, der på hver sin måde dækker både grafik, lyd, og billedhåndtering på Amiga'en.

bid. Nemlig hos Alcotini Hard- og software i Viby - her var der bøger nok til at tømme tegnebogen indtil flere gange. Et par dage efter samtalen med Alcotini, kom de så, bøgerne. En papkasse med 10-12 splinter nye Amigabøger. Så på dette område er der altså også stof til adskillige hyggelige stunder under lampens skær.

Det var ikke lutter letfordøjeligt materiale. Nogle af bøgerne var på over 600 sider og skrevet

i et vanskeligt fagsprog. Men heldigvis var der også nogle i den lettere genre. Og lad os starte her.

AmigaDOS - Quick References (Abacus)

Denne lille lommevejleder (ca. A5 format) på 110 sider er en rigtig guldgrube, kort og godt. Kort, klar og i præcise vendinger fortæller den om de forskellige CLI-ordrer, opstartssequencer, CLI shortcuts, GURU-koder og meget andet.

Her kan der hentes oplysninger om næsten alt. De sidste 20 sider er en lang opremsning af

ASCII-koder, ESC-koder, fejlmeddelelser og CTRL-syntakser.

Bogen indeholder selvfølgelig også informationer om Workbench 1.3. AmigaDOS er skrevet i forholdsvis nemt sprog og med mange eksempler på hvor og hvordan de forskellige kommandoer bruges. Denne lille bog er et klart "must" for alle, der bevæger sig bare lidt væk fra Amiga'en som spillemaskine.

Pris: kr. 198,-

AmigaDOS - Inside & Out (Abacus)

Denne lidt mere fyldige bog er en klar efterfølger til ovenstående. Den indeholder det samme og lidt til, men går mere i dybden med de enkelte kommandoer. AmigaDOS - Inside & Out er på 272 sider og er skrevet

vet i et klart, lettilgængeligt sprog. Den starter med en lille introduktion, og fortsætter derefter med en gennemgang af de forskellige CLI-ordrer.

Kapitel 3 er et lille afsnit, som beskæftiger sig med Device-problematikken. Derefter er der lidt om Workbench 1.3, og det femte kapitel giver lidt tips

alle startede: lige hjemkommet med en Amiga under armen, og hvad så...?

Her vil Amiga for Beginners være en meget stor hjælp - faktisk tror jeg at også mere garvede brugere vil kunne få noget ud af denne bog (177 sider).

Udover at omhandle udpakningen og tilslutningen af Amiga'en, beskæftiger den sig med en række spændende områder: indholdet af Workbench-disketten, lidt elementært basic-programmering og endelig et afsnit om AmigaDOS'en.

Bogen er en introduktion til Amiga'ens fantastiske verden og hjælper førstegangsbrugeren igennem de mange nåleøjer. Oversat til dansk og vedlagt computeren vil den være en helt klar vinder. Men oftest er det jo sådan at behovet for litteratur først kommer senere - efter et par måneder med Amiga'en. De par bøger, der følger med Amiga'en, kan jo nok afdekke de første problemer. Derfor henvender Amiga for Beginners sig nok mest til den gruppe, der vil/skal have tingene forklaret på flere forskellige måder.

Pris: kr. 199.-

Amiga Tips & Tricks (Abacus)

Hvordan udnytter man CLI'en til det yderste? Hvordan programmerer man gadgets, windows, graphics og 3D graphics? Hvad er multitasking? Kan basic mixes med maskinkode?

Det er blot nogle af de emner Amiga Tips & Tricks tager op. AT&T er ikke en bog begyndere, det skulle da lige være de 20 generelle spørgsmål, som er den egentlige indledning til bogen. En god ide med disse overordnede spørgsmål!

AT&T er på 340 sider fordelt på tolv kapitler. Disse beskæftiger sig med følgende områder: Gennemgang af CLI'en, Amiga-BASIC, brugervenlighed, DOS rutiner, Basic internals, workbench, ikoner, fejlmeddelelser, effektiv programmering, maskinkodekald, input og output samt Appendix.

En ordentlig mundfuld man man nok sige. Men bogen er heldigvis skrevet i et rimeligt forståeligt engelsk, og de mange programksempler letter forståelsen meget. AT&T er en bog der er god at have "lige ved hånden", den giver inspiration og viden til den, der vil videre med Amiga'en.

Pris: kr. 327.-

MORE Tips & Tricks for the Amiga (Abacus)

Det har taget meget lang tid for alle os Amigabrugere at få noget konkret viden om Workbench 1.3. Men nu er der endelig ved at ske noget på denne front. MORE Tips & Tricks for the Amiga (218 sider) er en fortsættelse af Amiga Tips & Tricks, og går virkelig i dybden med de nye aspekter omkring netop workbench 1.3.

Den beskæftiger sig yderligere med AmigaBASIC tips og tricks, maskinkode, printerdevices samt et spændende afsnit om hvordan man personligger sin Workbench-diskette.

Bogen er proppet med programksempler lige fra små BASICprogrammer til mere avanceret maskinkode. Hvordan kan man f.eks. lave en viruskiller i maskinkode? - MORE T&T viser et eksempel med tilhørende forklaring.

Det skal lige nævnes at man ikke kan lære maskinkode ved at læse denne bog - den giver "kun" en smagsprøve på dette vanskelige programmeringssprog.

MORE T&T for the Amiga er på mange måder nemmere tilgængelig end sin foregænger. En bog for de fleste.

Pris: kr. 298.-

Amiga 3D Graphic Programming in BASIC (inkl. disk) (Abacus)

Med Amiga 3D Graphic er vi så ovre i den rene programmering. Vel at mærke en programmering noget udover det sædvanlige. 3D grafik er normalt ikke noget man forbinder med Amiga-BASIC, men med denne kraftige sag (356 sider), er det slut nu. Prøv bare at se på bogens omslagsbillede - et billede genereret med et Tracer-program i basic. Bogen er noget af en tung sag, ihvertfald hvis matematik for læseren er en by i Rusland.

Bogens emne, 3D grafik, belyses ud fra to hovedprogrammer, en editor og et tracer-program. Efter en kort introduktion tages der fat på emnet RayTracing. Derefter følger tracer-programmet og der afsluttes med en forklaring i brugen af programmet (editor). Derudover er der diverse afsnit med matematiske forklaringer.

Tracerprogrammet er ret omfattende, og det ville koste noget sved på panden at skulle

indtaste hele programmet. Heldigvis ligger alle bogens eksempler som færdige programmer på den medfølgende diskette.

Med Amiga 3D Graphic Programming in BASIC får man virkelig noget for pengene. Det er en bog, man ikke bliver færdig med de første par måneder. En bog der kræver meget af læseren - men til gengæld vil den give mange fold igen.

Pris: kr. 298.-



og tricks. Script-filer er et spændende emne, og i kapitel 7 gøres der nøjere rede for hvordan de bruges og opbygges, et meget interessant emne, som har været noget overset i Amigalitteraturen.

De sidste fire kapitler beskæftiger sig med emner som f.eks. multitasking, AmigaDOS Internals, programmering af CLI-ordrer og endelig afsluttes der med et Quick References-afsnit.

Også en bog som burde stå på hylden.

Pris: kr. 298.-



Amiga for Beginners (Abacus)

Som titlen antyder, har vi her en bog for den nybagte Amigaejer. Den starter faktisk der, hvor vi



Næste nummer

Det var alt for denne gang. Men allerede i næste måned vil vi kigge nærmere på bøger om maskinkode, C-programmering, Advanced System Prog. Guide mm.

Er du interesseret i en eller flere af de omtalte bøger, kan du ringe til:

Alcotini, telefon 8611 9022





C64 LEVER!

"Hvorfor bringer I så lidt C64 stof?", er der mange der spørger. Standardsvaret lyder: "64'eren er død!", men det må vist bero på en misforståelse. Alene det stadigt stigende antal C64 brugere ville gøre et sådant forhold umuligt. Prøv f.eks. at ringe til en vilkårlig computer forretning og hør, hvor mange 64'ere de sælger! I anmelder ingen 64'er spil, og undskylder det med at der ikke kommer særlig mange gode.

Italrige artikler lancerer i Amigaen som noget overjordisk sammenlignet med 64'eren, selv om afstanden ikke er så stor, som nogle vil gøre den til. Hvorfor lancerer I f.eks. CD-ROM til Amiga som noget revolutionerende, når det har været på markedet i flere måneder til C64?

Det er ærgeligt, at kvaliteten i bladet er så dalende, da I snart har opkøbt alle andre computerblade. Men I kan hæve den igen ved bl.a. at genindføre Super 20 og 64'er Magi. Venlig hilsen en der stadig mener, at 64'eren er den bedste computer mht. pris/kvalitet.

Stig Christensen, Værløse

Vi har aldrig sagt, at 64'eren er død, men det er et faktum, at udbuddet af nye spil er faldende. Mange af de mest prominente softwarehuse koncentrerer sig nu om at udvikle spil til Amiga, PC og Atari ST - især når det drejer sig om de store, avancerede spil. Hovedparten af de programmer, der kommer til 64'eren, er forholdsvis simp-

Atter engang velkommen til vor store læserbrevkasse, hvor vi kommenterer læsernes meninger og spørgsmål. Og så bliver der selvfølgelig også uddelt spil...



Kan denne superhelt redde 64'eren fra en alt for tidlig død? (tegning: Jakob Jersee)

NOT SO "BAD"?

Vi synes det er åndsvagt, at I skriver alt det om Michael Jackson. For der er jo flere tusinde fans i verden. I kan sgu selv være "Shit"! Han bliver jo bedre og bedre for hver dag. Filmen "Moonwalker" er jo god! Og han har aldrig indrømmet, at hans LP "BAD" er dårlig. Carsten, Christina, Kasper, Ronni, Bettina og Sukran.

Det måtte jo komme! Efter vores bemærkninger i anmeldelsen af "Moonwalker" (i Compu-

le actionspil og licenser. Ny-tænkningen foregår på 16-bit arenaen.

Endnu værre ser det ud på den seriøse side - på DET område er 64'eren faktisk en død computer. Commodore 64 må altså betragtes som en spille-maskine, og derfor er der heller ikke dækning for at bruge kostbar sideplads på de programudlistninger, som du efterlyser. Det er ikke bare noget vi siger, fordi vi er blevet trætte af 64'eren. Tværtimod - sådan er markedet nu engang!! 64'eren er en glimrende computertil prisen, og vi vil fortsat skrive om alle de nye spil, der kommer til den. Men afstanden til Amigaen ER faktisk stor. Desuden har du misforstået det med CD-ROM. De CD-kompilationer, som bl.a. Code Masters har lanceret til 64'eren, er ikke noget særligt. Den eneste fordel er, at spillene loader hurtigere. Den nye CD-Amiga, som er på vej, indeholder derimod "ægte" CD-ROM - en teknik, der kan revolu-

ER VI FOR GODTROENDE?

Jeg synes at det er for dåligt, at folk bare kan skrive ind og fortælle at deres spil er blevet stjålet, eller blevet knust under et S-tog, og så sender i dem bare nogle spil. Ellers er jeres blad overfedt.

PS: Der er en lyserød teddybjørn, der har stjålet mit Untouchables og mit Stunt Car Racer. Please send mig dem.

Nikolaj Rasmussen, Jerslev

Det var dog ærgeligt med den teddybjørn. Har du meldt den til politiet? - Jeg sender dig selvfølgelig nogle spil, så du.... nå-årrrh nej - det synes du jo er for dårligt. Synd!

ter ACTION) vidste vi, at det kun var et spørgsmål om tid, før bladet ville blive angrebet af oprørte Michael Jacksons fans. Men vi står fast! Michael Jackson er og bliver en latterlig, ego-cen-treret, køns-forvirret parodi på en pop/pepsi-sanger, og hans "Moonwalker" film er MINDST lige så bund-elendig som spillet, der bærer dens navn (altså: SHIT!). Faktisk er Michael Jackson endnu mere latterlig end Jason Donovan og Jodie Birge tilsammen. Men dem er I vel også fans af?

tionere spilverdenen. Der er ikke plads til en nærmere beskrivelse her, men når CD-Amigaen kommer, vender vi naturligvis tilbage med en stor test af maskinen og teknikken bag.

Indtil da kan du jo hygge dig med de spil, jeg sender dig som belønning for et relevant og kritisk brev, som gav mig lejlighed til at forklare situationen overfor de mange C64-ejere, der mener vi favoriserer Amigaen.

SKAL PETER FYRES?

Godt blad I har, men nogle af spilanmeldelserne er noget (meget) dårligt lavet. Tag for eksempel Double Dragon II i nr. 3 - det er en meget dårlig test, og jeg synes Peter skulle gøre noget mere ud af sine tests, eller.... (gnæk gnæk). Til Søren: FYR HAMI!

Christian Jørgensen, Sindal

Ved du da ikke, det er forbudt at fyre en fed?



Lisbeth Weichel,
Marketingkonsulent

FRIT VALG?

FRI er tidens kodeord. Vi har alle oplevet østlandenes kamp for frihed og har måske netop lært at sætte mere pris på vore egne godter som fri presse, fri tro, fri sex, fri luft, fri fra skole... hva' som helst, og her vil jeg så gerne slå et slag for det FRIE VALG.

Foranlediget af en "frelst" Amiga/Commodore tilhænger, som her i spalterne skyndsomt og slagfærdigt forkyndte den evige sandhed om "spilledåsernes" (konsollernes, red.) udelighed, vil jeg her gerne blande mig i debatten.

Alting har to sider - også det at have fået spille-dille. Jeg forstår udmærket at alle der har VALGT at købe en Amiga/Commodore ryster på hovedet af folk, der kan finde på at købe en SPILLEMASKINE som Citat: "Ikke kan programmere, ikke kan bruges til tekstbehandling". Men hvem h.... siger, at de har brug for det... endsige LYST til det??

Faktisk er det sådan, at mange mennesker ikke interesserer sig en duf for programmering, tekstbehandling og alt det andet lir. De eksisterer sig for at SPILLE og that's it.

Disse mennekser har, med de nye konsoller, mulighed for at spille alt det de gider... for en tredjedel af prisen. De kan ovenikøbet få den samme fede grafik og temmelig rappe lydeffekter (se selv anmeldelsen af SEGA MegaDrive i december nummeret af Computer Action). Og vigtigst af alt - de kan VÆLGE at blive fri for at betale for det, de alligevel ikke har tænkt sig at bruge.

For mange mennesker har lært at se i øjnene, hvad de egentlig skal bruge maskineriet til. I dag erkender flere og flere,

at "Lille Ole" sårme ikke har tænkt sig at lave sin blækregning på dyret, men derimod udelukkende vil bruge elektronikken til at opøve en vis færdighed i drage-drab, karatekast o.lign. Og derfor V LGER man en maskine, der er BEREGNET til det... og kun det.

Argumenter som Citat: "man kan ikke spille avancerede spil, man kan ikke spille adventure spil og man kan ikke spille flysimulatorer på dem", er ikke nye - og ikke særlig gode. Egentlig tror jeg, at det må have været en Amiga/Commodore sælger, der har fundet på dem for ikke at miste for meget salg. Gu' ka' man så spille denne type spil, og få 3-D effekt eller lypistol-spil for den sags skyld - kom igen Amiga!

Så spar mig for frelste meninger og nedvurdering af andre folks valg. Prøv at åbne øjnene og indse, at vi lever i en FRI verden, med mange muligheder... det handler bare om at gøre sine egne VALG.

Lisbet Weichel, marketingskonsulent for "Dennis Bergström Trading A/S" - importør af SEGA i Skandinavien.

Jeg synes absolut du overdrammeriserer! Den "Apropos", du hentyder til, er på ingen måde et angreb mod forbrugeren "frie valg", men derimod Christin Sparrevohns personlige mening om konsoller - præcis lige som ovenstående er DIN personlige mening om samme emne.

Det er rigtigt at Sega Mega-drive har imponerende specifikationer i forhold til prisen - det var faktisk mig selv, der skrev den anmeldelse, du refererer til. Men udbuddet af spil til Commodores maskiner er både større og mere varieret, end hvad nogen konsol kan præstere.

Du får det til at lyde som om, at hvis man "kun" er interesseret i at spille, så er det oplagt at købe en SEGA frem for en Commodore. Det er selvfølgelig forståeligt, at du har den holdning, men jeg er ikke enig. Udover det større, mere varierede (og billigere!) spil-udbud, kan man faktisk også få både 3D-briller og lypistol spil til Commodore. PLUS mulighed for adventure-spil, kreativt arbejde med grafik og musik, Tekstbehandling... og meget, meget mere. Kom igen SEGA!

NORGE KALDER!

Hei! Jeg er en Norsk gutt som gjerne vil skrive inn og kommentere bladet deres. Det var en stund siden jeg lette etter et blad som jeg skulle abonnere på til den fantastiske Amiga'en (alle skriker jaaa!), så jeg sømfarte alle hyllene på de store bladbutikkene, og kjøpte alt som det stod skrevet Amiga på. Og der fant jeg det danske bladet COMpuTer som virket ganske bra, så jeg kjøpte bladet noen måneder og likte det veldig bra. Så kom det et abonnemangstilbud der jeg fikk et gratis OsWald spill, så jeg nølte ikke men sendte inn abonneringen med en gang.

Og jeg angret ikke på at jeg abonnerte på bladet deres, helt til jeg fikk nr. 2 1990. For en skuffelse det var! Der var kun en intresang artikkel der, og det var den om CD-I. Da ble jeg i tvil om jeg skulle fortsette og abonnere på bladet.

Men så kom "Det Nye Computer", og for et MEGAnr. det var! Nå var jeg ikke i tvil om at jeg skulle fortsette å abonnere på bladet, for bladet var jo en selvfølge, så nå ser jeg fram til de fremtidige nr. av bladet.

Jeg hadde tenkt å skrive inn til dere for å be dere om å få med en brevsider, men det var jo ikke lenger nødvendig, for dere har jo fått den supre Mailbox i bladet. Jeg elsker å lese indsenderes brev, og det gledet meg stort å se alle pikene som skrev inn til dere. Det viser jo at de er med de også.

Ronny Kristiansen, Oslo, Norge

Hei! Tusind tak for dit positive brev. Det er rart å høre, at du er tilfreds med bladets nye linje. Ellers taler dit brev jo for sig selv, så i stedet for at kede alle med et overflødig svar, vil jeg sende dig nogle spil.

FED JOKE?

Jeg vil bare sige en ting. Jeg har et kælenavn til Peter Juul: "KI-LOJUUL" (kilojoule). Tak for det fede blad.

David Schanveller, Valby

Beklager - den havde vi allerede fundet på! Men prøv igen... indsenderen af det sjoveste kælenavn vinder en FED spilpræmie!



J.R.R. Tolkien

TOLKIEN FAN

Jeg er en 17-årig dreng fra Silkeborg, der elsker adventures og det der ligner; ja endda så meget, at jeg nu har besluttet mig at skrive om emnet i en dansk-opgave på gymnasiet. Specielt vil jeg koncentrere mig om J.R.R. Tolkiens pragtfulde eventyr om "Hobitten" og "Ringenes Herre". Jeg har da også læst næsten alle hans bøger, men jeg mangler stadigvæk noget om forfatteren selv og hans betydning. Jeg har hørt, at der skal eksistere specielle Tolkien fan-klubber, så hvis I kender deres adresser, vil jeg meget gerne vide det.

Et andet problem jeg har er, at der i visse blades adventure-sektioner er løsninger omkring et adventure program. Problemet er, at de bruger nogle mystiske koder til dette (fx. PLEH LLAC eller NIATNOUM OT HTAP NO). Fortsæt med jeres fine blad, tak!

Michael Pedersen, Silkeborg

John Ronald Reual Tolkien levede fra 1892-1973. Hans mest kendte eventyr er "Hobitten", "Ringenes Herre" trilogien, og "Silmarillion", som Tolkien's søn fik udgivet efter faderens død. Alle disse er oversat til dansk, men Tolkien har skrevet mange andre bøger, som bare ikke er blevet oversat (endnu).

Du er ikke den eneste Tolkien-fan. Også Dronning Margrethe er en stor beundrer af Tolkiens eventyr, og hun har skam selv tegnet illustrationer til disse. Der er som bekendt også lavet adskillige computer-spil om Tolkien's fantasi-verden "Middle Earth"; mest kendt er nok eventyrspillet "The Hobbit". Jeg kender ikke til nogen "fan-klubber", men du kan evt. kontakte det forlag, der har udgivet hans bøger. Eller måske kan nogen blandt læserne hjælpe?

Det andet problem ("de mystiske koder") er lidt pinligt... ARFGAB MED SÆL!



Jakob Sloth bliver altid banket i Kick Off!



Christian Sparrevohn er så lille, at han ikke kan nå møntindkastet på en arcademaskine!



Peter Juul - verdens fedeste anmelder!

Jørgen Terp i Padborg vinder en spilpræmie for disse vittighedstegninger, der - meget realistisk - skildrer livet her på redaktionen...



SKRIV NU!

Hver måned præmierer vi de bedste og sjoveste indlæg med masser af nye spil. Så hvis du har meninger, kritik, spørgsmål, svar, vittser, tegninger, reaktioner på andre breve, eller andet, som du mener er værd at uddeliggøre på disse sider, så skriv til:

"MAILBOX"
Det Nye COMPUTER
St. Kongensgade 72
1264 København K.

GAME PLAY

Verdens bedste flysimulator er kommet:
RETALIATOR - s. 44.

PRIS-UDELING

Vi har tre special-priser, som vi uddeler til nogle af spillene:



GOLD GAME er den ultimative belønning, som kun gives til de "HELT EKSTREMT, MEGA-FEDE, UTROLIGT SEJE, KLART KLASSISKE" spil (phew!). Vi regner med, at der kan gå flere måneder, uden denne pris bliver uddelt.



HIT er den belønning vi giver til de spil som "bare" er "SÆRDELES GODE" og "VART KAN ANBEFALES". Der vil ofte være flere i hvert nummer.



EJNAR er måske den allermest frygtede figur i hele spilbranchen. Hvis et spil virkelig er så bundeløst, at det nærmest er til at brække sig over, så får det en EJNAR. Vi regner med at se en del til ham i de kommende måneder...



Er det spil, eller er det kunst? **KNIGHTS OF THE CRYSTALLION** - s. 43.

INDEX

Antheads	45
Budokan	46
E-motion	46
First Contact	45
F-29 retaliator	44
Italia 90	38
Knahaan	41
Knights of the Crystallion	43
Manchester United	43
Pinball magic	42
Puffy's saga	44
Scramble spirits	38
Startrash	37
Tower of Babel	36
Turrican	42
Warhead	41

Fantastisk skydespil fra Rainbow Arts: **TURRICAN** - s. 42.

Autentisk kampspl fra solens rige: **BUDOKAN** - s. 46.

Vil du være kall i stedet for kalliten? Du får chancen i **KAHALAAN** - s. 43.

WOW!

Sikke en måned... Som anmelder tror man næppe sine egne øjne! Efter adskillige middelmådige test-sektioner, som højst har kunnet monstre et enkelt "HIT" eller to, står vi nu overfor den situation, at der i dette ene nummer er hele TO spil, der fortjener betegnelsen "GOLD GAME". Det er faktisk første gang vi bruger denne belønning, og sensationen bliver ikke mindre af, at der ved siden af det hele minsandten også er blevet plads til et par "HIT" spil. Vi kan ikke mindes, at der nogensinde tidligere er udkommet så mange ekstremt gode spil indenfor så kort tid. Og så er det endda "udenfor sæsonen", som man siger. Meget tyder på, at softwarehusene er blevet mere ansvars- og kvalitetsbevidste, og ikke længere blot tænker på at oversvømme markedet med middelmådige licens spil. Det er en glædelig udvikling. Knap så glædeligt er det, at der stadig kommer alt for få gode spil til 64'eren. Men måske i næste måned?...

De anmeldte spil er selvfølgelig alle til rådighed af: Supersoft, Soltech, Quasy Software og diverse andre lokale softwarehus.



Tower of Babel – det hidtil bedste spil i sin genre!



Tæt på en af spillets krabbe-lignende robotter.



Rainbird AMIGA

Forhistorier er ofte noget, programmøren skriver bag på et stykke madpapir dagen før deadline. Derfor bliver det tit til en hel masse tynde undskyldninger for at lige netop DU er blevet udstyret med et potent rumskib og sat til at stoppe marsmændenes invasion. Med dette spil burde (og jeg skriver BURDE) det være helt anderledes: her er for en gangs skyld tale om en original ide, som ikke behøver at præsentere sig med en undskyldning for at være til. Men ak! Hvad gør programmøren? Han udstyrer spillet med en titel, der ikke passer til indholdet og indleder manualen med at forklare, hvordan de to ting hænger sammen. Det gør de ikke, så det mislykkes totalt! Derfor vil jeg ikke skrive eet ord om forhistorien (ups!), og i stedet koncentrere

TOWER OF BABEL

mig om indholdet. Tower of Babel er – for nu at sige det med det samme – et af de bedste og mest afpudsede puzzle-spil, der nogensinde er lavet. Som det er sædvanen for originale programmer er de lidt svære at beskrive, fordi man ikke bare kan sige, at gameplayet er lidt li'som i alle de andre zip-zap-spil. Men jeg kan godt prøve alligevel: Tower of Babel minder lidt om Bombuzal i 4 etager, bare uden bomber og med 3 helte i stedet for een... Det lykkedes vist ikke særlig godt, hva'? Jeg begynder helt fra bunden: på hvert af de mere end 100 levels, der alle ses i udfyldt vektorgrafik, musestyrer du op til 3 edderkoppelignende robotter, hvormed du skal udføre en given mission. Der findes 3 forskellige slags edderkopper: zappere, grabbere og pushere. Hver type er god til netop een ting, og for den engelsk-kyndige kan det vel ikke overraske, at zapperne skyder



dimser, at grabberne samler dem op, og at puskerne skubber tingene fra sig. Før edderkopperne går i aktion, instrueres du om målet på netop denne bane. Det kan for eksempel være at gribe et vist antal Klondikes eller at zappe nogle objekter. Måske endda på tid. Herefter sendes du i felten.

Handlingen ses fra robotternes synspunkt, men på de fleste baner kan du benytte dig af 4 bevægelige kameraer, der er installeret omkring kampladsen. Det er her, det er bedst at planlægge sin strategi. For missionerne behøver absolut ikke at være lette. Gulv er der ikke nødvendigvis meget af, men til gengæld er der mulighed for op til 4 etager med tilhørende elevatorer. Desuden er der gerne anbragt et vist antal kanoner og autokubbe lige netop der, hvor man gerne ville forbi. Oven i det hele ligger der bomber, prismer eller reflekterende glasblokke på de fleste baner, og så er der selvfølgelig også en bunke kryb, der bare er der for at genere (eller blive skudt!). Ideen er at udnytte edderkoppernes forskellige evner bedst muligt og derved gennemføre missionen. Zapperne kan skyde kanonerne, puskerne kan skubbe rundt med de irriterende blokke, mens grabberne kan samle Klondikes og aktivere særligt isenkram. Lyder det avanceret? Ja, mon ikke! Det er nok derfor, at programmøren har lavet 9 særlige baner, der kun har til formål at hjælpe begyndere i gang. Alle er de udførligt beskrevet i manualen, så det varer ikke længe før grundteknikkerne er indlært. Når dette er sket, kan man begynde at programmere robotterne. Jeps! På denne måde kan man - uden problemer - gøre op til 3 ting på en gang!

Selv om der er en vis frihed i valget af baner, starter man selvfølgelig i den lette ende, og for at undgå problemet med at spille de samme levels igen og igen er der mulighed for at gemme op til 200 positioner på en diskette(!).

Banerne bliver efterhånden ret svære, så denne funktion er helt nødvendig. Dette betyder dog ikke, at Tower of Babel hurtigt er klart: Jeg har efterhånden spillet længe og er ikke engang halvt færdig. Skulle du alligevel vinde over computeren, kan du i en brugervenlig designer selv lave nye baner, kodolase dem og gemme dem på diskette, så spillet er absolut ikke spildt af den grund. Oveni hatten er grafikken flydende og lækker med mange fede detaljer, mens lyden heller ikke er til at kimse ad.

Man kan sige 3 ting om Tower of Babel: spillet er brugervenligt, udfordrende og i det hele taget et oplagt Gold Game. Det sidste får du lige en gang til: GOLD GAME!

Jakob

Grafik	:	86%
Lyd	:	71%
Fængende	:	90%
Fængslende	:	95%
OVERALL	:	95%

C64-UPDATE

Julia fra Microprose siger, at de ikke har planer om at lave en C64-version. Vi gjorde hvad vi kunne for at overtale hende, men lige lidt hjalp det. Surt show!

STARTRASH

Rainbow Arts

AMIGA

Jo, jo. Den gode admiral Flirt forstår sandelig at holde et gigantisk party for sine mænd. Og selv om året er 2215, kan man stadig more sig med den gamle drik C2H5OH (i gamle dage bedre kendt som alkohol). Jeg gad vide, hvordan det er at få tømmermænd i rummet, men det fortæller historien ikke så meget om.

Der er ellers en rimelig stor chance for, at nogle af de unge rumkadetter får det, for de bælter i sig, som var det det rene sodavand. Og når de så samtidig spiller XYZPYZXYKI-US, så må det nødvendigvis gå galt. Spørg mig ikke hvad det betyder, men det handler i hvert fald om, at taber man, skal man transformere alle sine papirer til en eller anden planet, og det er noget pokkers rod alt sammen. Nu gør det heldigvis ikke så meget, for man kan jo altid hente dem tilbage igen, vel at mærke efter at have drukket noget olie og spyttet ned i maskinen. Den mulighed har man for alle de planeter, der ikke er affaldsplaneter...

Ja, du har gættet det. En af de unge fjolser fra planeten Irata Sknits lavede en fatal brøler, og da det desværre var dig, er der ikke andet at gøre end at hente alle dokumenterne igen. Før du blev sendt afsted, var du dum nok til at spørge, hvorfor man havde dem på papirform, når man lige så godt kunne have dem på disketter, men da de ikke kunne svare på det, skyndte de sig bare at sende dig afsted. Hvem ved, måske er det ændret når du kommer tilbage...

Der er syv afdelinger af planeterne, og de er udformede som gigantiske tårne. Du kan selvfølgelig hoppe opad i en uendelighed, og du er blevet placeret inde i en lille rund kugle, kaldet en Neurokugle. Men du er ikke alene, for rundt omkring er der monstre såsom støvsugere og søheste. Ingen kommentarer. Grafikken er særdeles flot og meget farverig. Der er en stil over spillet, som man ikke kan tage fra det, hvor meget man så end spiller.

Den stil hænger også sammen med begrebet super-scroll, der er blevet en realitet i dette spil. Hvis 50 frames i sekundet siger jer noget, ved I, at det her går stærkt!

Omkring dig er der masser af sprites, og de er temmelig pænt lavet. Der er mulighed for at blive teleporteret, samle nøgler op og bruge dem. Men ellers handler det mest om at vælge de rigtige veje, finde dokumenterne og nå toppen.

Lyden er ganske udmærket. Der er sjove lydeffekter og en god baggrundsmusik. Endvidere er der muligheder for at bruge joysticket på tre forskellige måder.

Nu har vi anmeldere jo altid været et negativt folkefærd, og det var da heller ikke noget problem at finde dårlige sider ved dette spil. Dels er det for ensformigt. Vel er det sjovt at hoppe rundt i a la "Marble Madness", men når der ikke er mere indhold end at finde den rigtige vej, mister det charmen efter et stykke tid. Men det er så specielt, at det meget er op til enkelte, hvordan man vil bedømme det. Jeg kan godt lide det.

Christian

Grafik	:	88%
Lyd	:	70%
Fængende	:	80%
Fængslende	:	71%
OVERALL	:	78%

COMMODORE 64

Spillet har bevaret sin flotte grafik, selv om det selvfølgelig ikke går nær så hurtigt. Lyden er også glimrende, og antallet af features er stort set intakt - det var jo heller ikke så stort i forvejen. Faktisk er spillet lidt sjovere at spille, da det er nemmere at bedømme retningerne, man skal hoppe i. Tjek det ud, som det hedder på nudansk...

Grafik	:	85%
Lyd	:	76%
Fængende	:	85%
Fængslende	:	75%
OVERALL	:	81%

AMIGA - Den flotte grafik hæver dette spil over gennemsnittet.



PUFFY'S SAGA

UBI Soft

AMIGA

Det er ikke altid nemt at hedde Puffy. Ham og hans kæreste, der har en fortid som fodbold på det danske landshold, befinder sig pludselig midt i et spil, der skulle forestille deres livshistorie. Pacman er død... længe leve Puffy! Det er tydeligt at se, at inspirationen er hentet hos den gammelkendte spillemaskine, og målet er da også at hoppe rundt, æde ting og undvige de talrige monstre. Men måden det er udført på gør, at det fortjener at få mindst lige så stor succes som den aldrende ost.

Præsentationen er f.eks. helt i top. En badge med en desillusioneret Puffy følger med, og spillet er proppet med en masse dejlige opstartsskærme, hjælpeskærme, menu-skærme, oversigtskærme, men derimod ingen solskærme.

Vores helt (eller hans yndige kæreste Puffyn, der er grandkusine til mrs. Pacman) befinder sig fra spillets start i et korridorsystem, der har alt hvad den slags plejer at have. Alt efter hvem af de to du har valgt, bliver du så udstyret med noget energi, der gerne skulle

vare resten af spillet. Det bliver i imidlertid flere om at bestemme, da i ikke ligefrem er alene.

Men selv om labyrintens vægge giver genlyd af knitrende elektrolyt og monstrene nærmest vælter over hinanden for at komme til, så er du ikke uden hjælp. Der er nemlig masser af ekstrating, som skulle kunne hjælpe dig på din færd.

Grafikken er enkel, men meget farverig. Ude i siden af skærmen er der nogle små ansigter af vores helte, og det er tydeligt at se, hvis der er noget, der går dem imod!

Hvad der gør spillet bedre end de fleste andre af slagsen er, at konceptet er genialt. Tingene passer sammen på en forunderlig måde, og ting, der før syntes helt uoverskuelige, kan med et tryk på en knop forvandles til den klare logik, når man har først lært mekanismerne at kende.

Christian

Grafik	:	84%
Lyd	:	82%
Fængende	:	74%
Fængslende	:	80%
OVERALL	:	82%

Er dette 90'ernes Pacman?



C64 UPDATE

En 64'er version er på vej.

VETO BOX

Jeg tror godt jeg ved, hvorfor Christian er så begejstret for Puffy. Det er fordi han endelig har fundet en, der er mindre en ham selv!

Det kan i hvert fald ikke være på grund af spillets gameplay. Det er nemlig håbløst forældet, og når ikke Pacman til sokkeholderne (det gør Christian iøvrigt heller ikke, men det er jo en kendt sag). Grafikken er da rimelig flot, men lyden kan ikke imponere mig.

Efter de første par levels stiger sværhedsgraden desuden ulorholdsmæssigt meget, hvilket har en MEGET negativ effekt på ens fortsatte spillelyst. Hvis det stod til mig, skulle der trækkes 20-30% fra Christians OVERALL karakter (og løn!)

Søren

ITALIA 1990

Code Masters

AMIGA

Det vrimler frem med fodboldspil i øjeblikket, men ingen af dem har indtil nu nået Kick Off til benskinne. Italia 1990 er ingen undtagelse. Med spillers titel håber Code Masters naturligvis at slå mønt af det kommende VM, selv om programmet tilsyneladende ikke er nogen officiel licens, og da heller ikke har ret meget med rigtig VM-fodbold at gøre.

Første indtryk er ellers positivt. Grafikken er rigtig flot, og der er masser af valgmuligheder. Udover alle de sædvanlige opstillinger, kan man sågar være fire spillere på samme tid - 2 på hvert hold.

Men lige fra det øjeblik bolden gives op, begynder man at længes efter Kick Off. Figurerne bevæger sig som i slow-motion, og bolden klister til deres fødder. Når man sparker til den, lyder det som om, det er en cement-kugle man har med at gøre. Måske

er det det også, den opfører sig i hvert fald ikke som en normal læderbold. Man kan tit score helt oppe fra midtbanen!

Spillet er også alt for let. Man vinder næsten alle tacklinger, og hvis ikke, får man som regel frispark. I al den tid jeg spillede, lykkedes det ikke for nogle af modstanderne at score eet eneste mål! Man skulle næsten tro det var Jakob, jeg spillede mod...

For at redde lidt af æren har Code Masters forsynet deres "fodbold spil" med en lille trænings-del, hvor man kan muntre sig med at lave armløftninger, maverulninger, englehop og det der er værre. Dine anstrengelser ledsages af et samlet soundtrack, der mest lyder som noget fra en B-pornofilm. Der er også udendørs øvelser, hvor du kan dribble forbi kegler, øve straffespark osv. Træningsdelen har nøjagtig samme fejl som resten af spillet: alt for simpelt, og alt for nemt.

Søren



CodeMasters, når de er værst!

Grafik	:	77%
Lyd	:	61%
Fængende	:	64%
Fængslende	:	33%
OVERALL	:	40%

C64 UPDATE

Der er gudsKelov ikke planer om nogen C64-version.

GRÆNSELØS UNDERHOLDNING C-64 AMIGA PC

DANSK DATA

3-D

DISCOUNT

Modtag vores katalog med Danmarks største udvalg i spil og seriøse programmer.
Over 600 titler til C-64, Amiga og PC i udvalg.

Nyheder

Budokan (AMI)	284,-
Crackdown (AMI)	284,-
Data Storm (AMI)	284,-
P47 Thunderbolt (C-64 B)	139,-
Pipemania (C-64 B)	139,-
Powerboat (C-64 B)	139,-
Rainbow Island (C-64 B)	139,-
X-out (C-64 B)	139,-

Tidligere fuldtidspriser
sælges nu som lavpris.

174,-

84,-

54,-

Super tilbud Busypack, Danmarks administrative system

C-64 kun	2.399,-
Amiga kun	5.829,-
PC kun	2.694,-

Alle priser incl. 22% moms.

☐ Ja tak send mig katalog og bestillingsliste.

Navn _____

Adr. _____

Postnr./by _____

Collection serie
med op til 12 spil
C-64 og Amiga fra 184,-

Send annoncen
eller ring til:

DANSK DATA
DISCOUNT

Jordbrovej 29
DK-8200 Århus N
Tlf./fax. 86 10 80 80

SKANDINAVIENS STØRSTE ADVENTURE-KLUB HAR ET HIMMELRÅBENDE TILBUD TIL DIG!!!

GRATIS medlemsblad,
GRATIS telefonhelpline,
GRATIS softwaretilbud
og... ahem, næsten
GRATIS medlemskab.

For KUN kr. 110,- får du et medlemskort, der i et halvt år giver dig adgang til en daglig telefonhelpline, et "bi-monthly" adventuretidsskrift på min. 48 sider, tilbud om billigt software... - YOU NAME IT!
Er du hurtig og kontakter os inden 10 dage, har vi et lekkert softwaretilbud til dig, der siger "køjt es"!

	C64/128	AMIGA	IBM PC
BARD'S TALE III	209,-	299,-	
JOURNEY		289,-	349,-
KEEP THE THIEF		299,-	
KING'S QUEST IV		359,-	379,-
L.S. LARRY III		369,-	469,-
SCAPEGHOSH	159,-	219,-	219,-
SPACE QUEST III		359,-	379,-
TIME THIEF	109,-		
BLACK KNIGHT ADV.	89,-		

Eller de to danske eventyr "Oprøret på NYK" og "Katastrofe på Titan" samlet for kr. 100,-. De er begge til Commodore 64/128!!!

Ring på telefon: 53 88 47 17 hverdage 14:00-18:00.
Eller skriv til:

ADVENTURE-KLUBBEN
VESTERGADE 25A
4930 MARIBO

Vores tilbud strækker sig selvfølgelig endnu længere - og så er der et GRATIS eksemplar af "COMPI.ATION 1-6" (de 6 første tidsskrifter) til de 100 første, der kontakter os! Ovenstående tilbud gælder naturligvis kun så længe lager haves.

NETOP NU:

star[✶]
ComputerPrinteren

Star LC 10 Colour

Incl. kabel, dansk manual. 1 stk.
farve- og 1 stk. s/h farvebånd samt
special printerdriver til Amiga

2695,-



Vi har også

STAR LC 10	1995,-
STAR LC24-10	3595,-
incl. dansk manual & kabel	



ALCOTINI
HARD & SOFTWARE APS

Lyshøj 10, 8520 Lystrup Tlf. 86 22 06 11

5 1/4" MÆRKEDISKETTER FRA KR. 2,45/2,99

3 1/2" MÆRKEDISKETTER FRA KR. 5,89/7,19

SONY · MAXELL · MEMOREX · 3M · NEUTRALE OSV.

Ren import direkte fra fabrik til dig, derfor er vi billigere og bedst.

P.S. Vi har Danmarks bedste en gros og storkøbspriser – Ring

LAVPRISTILBUD

U/MOMS M/MOMS

3.50 disketter Lavpristilbud	v/100	4,89	5,97
3.50 2DD disketter fra Japan eller tilsvarende	v/100	5,95	7,25

3.50 KVALITETS DISKETTER

3.50 NEUTRAL FRA SONY fra v/100 6,49 7,92

3.50 SONY-DISKETTER i

10'er pakke med livsgaranti 6,95 8,48

HIGH DENSITY TILBUD

3.50 DISKETTER for 1.44 MB drev, mange kvaliteter,
priser fra 9,95 12,14

5.25 DISKETTER for 1.2 MB drev, mange kvaliteter,
priser fra **5,65 6,89**

5.25 High Density mærkevarer fra **4,95 6,04**

5 1/4" MÆRKEDISKETTER

Mange kvaliteter FRA 2,95

Mærkevaredisketter, mange kvaliteter fra	2,95	3,60
SONY DSDD 360 kb	5,95	7,26
MEMOREX DSDD 360 kb	6,95	8,48
MAXELL DSDD 360 kb	8,95	10,92
3M DSDD 360 kb	8,95	10,92

5.25" DIVERSE FRA **2,29 2,79**

5.25" 80 SPØR 96 TPI FRA **2,99 3,65**

Næsten alle typer kan leveres i farver – RING!



3.50 mærkevaredisketter

U/MOMS M/MOMS

FRA **699,- 853,-**

3.50 Verdens bedste fra Sony

Gratis regnemaskine til de første 50 kunder

Køb 100 og få en gratis 80/100 box eller

10 gratis disketter

pris ialt **799,- 975,-**

HIGH DENSITY 1.2 MB MÆRKEDISKETTER Fra 6,95

SONY DSHD 1.2 MB	10,95	13,36
MEMOREX DSHD 1.2 MB	9,95	12,14
MAXELL DSHD 1.6 MB	14,95	18,24
3M DSHD HIGH DENSITY	13,95	17,02

**Alle disketter leveres med fuld
ombytningsret og garanti.**

**Alle priser er, hvis intet andet
er oplyst, stk. priser og gælder
ved salg af 100 stk.**

Geme salg under – Ring!

DISKMASTER ApS

RING FRA 8.00 til 18.00 på 47 98 70 60

TELEFAX 47 98 74 92

DISKMASTER ER ET SPECIALFIRMA FOR DISKETTER OG TAPECARTRIDGE

De fleste edb-firmaer har kun ganske få typer i disketter og tape. Vi har ca. 300 varenumre i tape og disketter – er du i tvivl om, hvad du skal bruge eller hvor meget du skal ofre – RING TIL OS.

Forbehold for trykfejl og udsolgte varer.

**GAME
PLAY**

Febr. 14
(39)



one of Human's ships
survived
one of Ali's ships

Landkortet har form som en lang pergament-
rulle.

Den atmosfæriske grafik formår ikke at opve-
je spillets svagheder.



KHALAAN

Rainbow Arts
AMIGA

Khalaan er navnet på et rigt land, der ligger mellem floden Tigris og ørkenen Lut. I Khalaan er der 4 store byer, styret af forskellige kaliffer, der hver især gerne ville have magt over HELE landet. Desværre forstyrrer en mystisk indtrænger den relative fredssommelighed, og de 4 kaliffer - der hver især gerne vil have æren af at smide de indtrængende styrker ud - finder krigskamelerne frem og påbegynder en vild krig mod alt og alle. Som een af disse kaliffer er det din opgave at mule de andre og underlægge dig hele Khalaan, så du med rette kan kalde dig for Fækekalif af Drømmelandet Khalaan.

Spillet, der i stil minder lidt om Defender of the Crown, styres med mus og joystick. Gennem en lang række menuer kan du udruste hære og karavaner, sende spioner ud for at genere dine konkurrenter og ligefrem slutte midlertidig fred med een af dem, hvis det da kan gavne din sag. Endvidere findes der i Khalaan en meget speciel magisk lampe, hvis ånd er i stand til at opfylde de vildeste ønsker om blandt andet udlødelighed. Men selvfølgelig skal du lige have fat i lampen først... (hug den fra en af de andre skurke!)

Som det er sædvanen i den her slags spil er der en række actionscener (som dog kan slås fra), og endvidere har du mulighed for at

gemme din position på disk. Grafikken er generelt god med masser af digitaliserede scener, og lyden følger pænt op med diverse samplede instrumenter og effekter, der dog bliver lidt trættende i længden.

Ja, spillet LYDER i hvert fald ret godt. Det er det bare ikke! Menusystemet er rodet og trægt, og "spillepladen" nærmer sig det latterlige: Khalaan er ekstremt aflang, sådan cirka ligesom et skakbræt med 2 x 8 felter, og hvem kan være specielt strategisk i sådan et format? Dine hære snekler sig frem, og actionscenerne er som traditionen byder - heller ikke særlig inspirerende (sagt på dansk: ret kedelige). Konklusionen er enkel: Khalaan er en af de alt for mange halvdårlige Cineware-kloner på markedet.

Jakob

Grafik	:	79%
Lyd	:	78%
Fængende	:	46%
Fængslende	:	52%
OVERALL	:	49%

C64 UPDATE

Khalaan kommer IKKE til 64'eren, men det er vist ikke det helt store tab...

WAR HEAD

Activision
AMIGA

Vi befinder os i det toogtyvende århundrede, og jorden er på skideren. Det er 10 år siden menneskeheden første møde med fremmed, intelligent liv; en hændelse der foligt kan betegnes som en kosmisk skuffelse: hvem havde mon gættet at aliens'ne fra outer space bare skulle vise sig at være grimme insekter, lidt i stil med de bænkebidere enhver god jordbo kvaser på køkkengulvet. Bare meget større. Og ude på skrammer. Derfor mulede E.T.'erne prompte jorden med atomvåben, og derfor sidder du i dag i et såkaldt FOE-57 rumskib, udstationeret på Solbase, og klar til at følge dine overordnede ordrer.

Det er netop det, det gælder om i Warhead. Spillet består af en lang række missioner (39 i følge manualen), der skal løses tilfredsstillende, hvis du ikke vil fyres. Dit rumskib styres fortrinsvis med musen, og som i så mange andre rumsimulationer tager det lidt tid at vænne sig til fornemmelsen af tyngdefri flyvning.

I den første er din instruktør med i radioen hele tiden, og her lærer du at dokke på den rigtige måde. Ikke helt let, når man ser det hele i 3D og med masser af stjerner og hvirvlende prikker. Takket være de næste par missioner lærer man hurtigt at bruge både missiler og quadmotor, og så begynder der at ske noget. En af de ting, der gør Warhead så fed, er, at man aldrig ved, hvad den næste mission vil bringe. Og der er rig mulighed for overraskelser. Jeg troede pligt skyldigt, at jeg skulle slagte en masse insekter, men snart mødte jeg noget meget værre: et cigarformet og tilsyneladende usårligt (kan du bevise det modsatte, så skriv ind til tipssektionen!) rumskib, der banker lige meget på insekter og mennesker. Kort sagt kan fyren ikke lide organisk liv. Og han gør noget ved det...

Trænger du til et halvavanceret spil med en klart fremadskridende handling, diverse problemer og masser af overraskelser, så er Warhead absolut sagen!

Jakob

Grafik	:	87%
Lyd	:	86%
Fængende	:	83%
Fængslende	:	93%
OVERALL	:	89%

C64-UPDATE

Activision oplyser, at 64'er udgaven skulle være ude, mens du læser dette.

Avanceret rumspil med flot grafik.





Rainbow Arts AMIGA

Mission: At finde den enormt onde Morgul og slå ham ihjel. **Middel:** En ung fyr med en underlig tøjsmag og masser af våben. **Foreløbig konklusion:** Set før i cirka 1000 ældre og nyere spil. Bragende uoriginalt. På dette tidspunkt (side 4 i manualen, med Turrican loadende i baggrunden) nærmede undertegnede sig lige så stille en sød slummer. Halvt i søvne trykkede jeg på den lille røde, der satte det hele i gang, og så blev jeg ellers vækket! For selv om det meste i Turrican er set før, er det sjældent set bedre og mere gennemført. Selvfølgelig kan din pixelfyr skyde, enten med laser eller almindelige kugler, men derudover har han 5 andre forsvarsmuligheder: For det første kan han droppe en tidsindstillet mine, for det andet kan han aktivere nogle smarte energiinjektorer, derudover kan han trykke den af med en drejelig kraftkile og kaste med granater, og endelig kan han forvandle sig til et gyroskop (hvordan mon han GXR det?), som er helt specielt usårligt. Endvidere kan han samle diverse ikoner, der blandt andet kan repræsentere ekstra liv og længere laser (prøv ikke på at forstå). Missionen udspiller sig over 5 scrollende verdener, der til sammen består af 1300 skærme (Rolig, rolig! Programmererne HAR indbygget en fortsæt-funktion). Alle de for-

TURRICAN

skellige levels er mere eller mindre proppet med mønstre og underlige strukturer, der varierer kraftigt fra sted til sted.

Grafikken er helt speciel, idet den både er pæn, velanimeret, flydende og hurtig på in gang. Der er endda også blevet plads til lidt ekstra ting og sager som specielle lyneffekter og andet godt, som gør det hele en anelse sjovere. Oveni kommer musikken og effekterne, der er mindst lige så professionelt programmeret som billedsiden.

Og hvor bærer det så hen? Turrican er ikke originalt, men spillet er større, flottere og sjovere end 97% af dets klon-brødre, så hvorfor ikke kalde det et HIT? *Jakob*

Grafik	:	92%
Lyd	:	90%
Fængende	:	91%
Fængslende	:	86%
OVERALL	:	90%

COMMODORE 64

Turrican findes også på denne maskine, og her er spillet simpelthen forbløffende. Det er lykkedes programøren at gøre spillet endnu bedre, end det er på Amigaen. Grafikbehandlingen er noget nær utrolig, og lyden følger fint med, hvilket gør 64'er Turrican til et solidt HIT! Ja, det er faktisk lige før denne version af spillet strejfer GOLD GAME-stadet! Uundgåeligt nok er her tale om et multi-ud-produkt, men ventetiderne er - alt taget i betragtning - minimale, i hvert fald på diskette. Jeg har ikke set båndversionen, men mon ikke det er værd at tage en risiko, når spillet er så godt?

Grafik	:	97%
Lyd	:	90%
Fængende	:	93%
Fængslende	:	91%
OVERALL	:	93%



C64-versionen er den mest imponerende.



Der er nok at se til i dette ultra-flotte HIT-spil fra Rainbow Arts!



Flere steder er grafikken direkte skræmmende!

PINBALL MAGIC



Grafikken er sjov og farvestrålende.

Loricel/US. Gold AMIGA

Mange har i tidens løb forsøgt at overtage det universelt populære "flipperspil" til computeren - med meget svingende resultater. Det altafgørende kriterium, når man skal bedømme en "pinball simulation", er om bolden opfører sig realistisk. Det gjorde den f.eks. ikke i det sidste flipperspil, der blev lanceret ("Time Scanner"), og derfor blev dette spil en fiasko. Men det gør den til gengæld i Pinball Magic! Og så er der vel egentlig ikke så meget mere at sige om DEN sag. Alle kender flipperspillene og har på forhånd en mening om dem. Kan du lide det, så kan du lide det. Hertil skal bare føjes, at der er 12 forskellige baner, at grafikken er farvestrålende omend en smule enkel, at lydeffekterne er sjove, at der er masser af valgmuligheder, at der er en

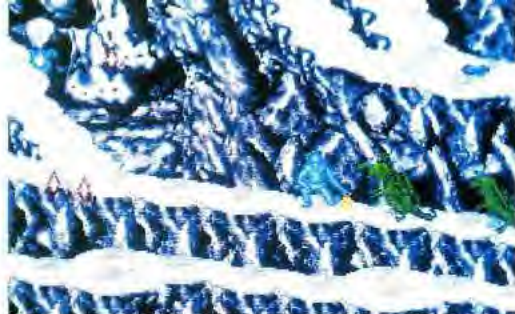
sjov "tilt" feature, at der godt kunne have været lidt mere musik i spillet, at highscore-listen desværre ikke saves til disk, at jeg er ved at løbe tør for kommaer i denne sætning, og at jeg nok skal slutte anmeldelsen her... med at sige, at Pinball-Magic nok er det bedste flipperspil jeg har set på Amigaen.

Søren

Grafik	:	70%
Lyd	:	66%
Fængende	:	78%
Fængslende	:	68%
OVERALL	:	75%

C64 UPDATE

Loricel har lavet en Amstrad-version, men en 64-version mener de godt, vi kan undvære. Tsk, tsk...



I denne action-sekvens skal du indsamle blå krystaller i nogle uhyggelige grotter, der vrir med uhyrer.



KNIGHT OF THE CRYSTALLION

US. Gold

AMIGA

Er computerspil kunst? Jeg kan i hvert fald sagtens komme i tanke om en lang række spil, der absolut IKKE er kunst! Men når den rene underholdning er sorteret fra, sidder man alligevel tilbage med en håndfuld spil, der efter min mening absolut fortjener at høre ind under den noget diffuse betegnelse "kunst". Knights of the Crystallion er sådan et spil.

Det er meget vanskeligt at beskrive, hvad dette spil egentlig går ud på, og hvis jeg gennemgik alle de enkelte spil-dele, ville det uden tvivl lyde dræbende kedsommeligt. Da jeg i U.S. Gold's pressemeddelelse læste, at "Dette er ikke et spil - det er en kultur!", grinede jeg overbærende. Men efter at have set Knights of the Crystallion, er jeg tilbøjelig til at give dem ret! Spillet simulerer en fremmedartet civilisation, som har anlagt en by i skelettet af et gigantisk fortidsuhyre. Uhyrets hjerneceller er med tiden blevet omdannet til krystaller, der rummer en magisk energi. Denne energi danner rammen om en særlig religion, der praktiseres fra skelettets kranium. Lyder det underligt? Bare vent!

Du er en af indbyggere i "Orodrid", som byen kaldes. Ditt mål i tilværelsen (og spillet) er at blive medlem af "de viises råd", men først må du bevise, at du er værdig. Dette indebærer en lang række, meget forskellige, prøvelser. Du skal f.eks. indsamle krystaller (action), opøve telepatiske evner (kortspil), forvalte din families økonomi (strategi) og meget mere. Du kan stort set selv bestemme hvilken rækkefølge, du vil gøre tingene i. Hvis du klarer prøvelserne, vil du til sidst udklække et slags telepatiske fantasi-dyr, nemlig den krystal-hingst (på engelsk: crystal stallion = "Crystallion"... get it?), som er en forudsætning for at tage del i byens åndelige ledelse. Hvis man ser lidt kynisk på det, så er ingen af spillets scener noget særligt. Det er sammenhængen, og den tekniske udførelse, der får dem til at gå op i højere enhed. Lad mig blot tage et enkelt eksempel: "kortspillet". Overfladisk set er dette ikke andet end det velkendte "huskespil" eller "Memory", hvor man skal parre nogle kort, der ligger med bunden i vejret. Det gælder simpelthen om at huske, hvad der ligger hvor. Men i spillet er der bestemt ikke tale om en formålsløs kort-leg. Det handler om at opøve sine telepatiske evner, og alene den grafiske lys-sætning er nok til, at man straks falder ind i stemningen.

Efterhånden som man bliver bedre, begynder man at kunne skimte kortenes værdi i lynhurtige glimt. Det føles virkelig som om, man er blevet telepatiske!

Grafikken er virkelig imponerende - Især fordi den er så usædvanlig. Der er mange ray-tracede billeder, og det hele er enormt atmosfærisk. Lyden er et kapitel for sig. Musikken minder mest om noget fra et budhistisk munkekloster (udsat for synthesizer!), og de samlede effekter passer fint ind i stemningen. Med i pakken medfølger en kassette-version til dem, der ikke er begavet med en stereo-monitor. Måske lyder det som en "gimmick", men det er faktisk lyden, der mere end noget andet skaber spillets enestående atmosfære.

Det er misvisende at tale om "gameplay" i forbindelse med dette program. Knights of the Crystallion skal ikke spilles. Det skal opleves.

Søren

Grafik	:	92%
Lyd	:	94%
Fængende	:	92%
Fængslende	:	85%
OVERALL	:	90%

C64 UPDATE

Sjældent har jeg set et mere oplagt eksempel på et program, der absolut IKKE kan konverteres til 64'eren!

COMPUTER KUNST

Det mest bemærkelsesværdige ved Knights of the Crystallion er spillets originalitet. Byen Orodrid har aldrig eksisteret, men det gør den nu - komplet med handel, religion, litteratur... kort sagt: kultur! Spillets atmosfære er simpelthen unik, og den usædvanligt velskrevne manual er fyldt til randen med spændende detaljer om livet i Orodrids fremmedartede civilisation. Når man køber spillet, medfølger der sågar en lille digtsamling med eksempler på Orodrids poesi! Det er rart at se, at de store softwarehuse har mod til at eksperimentere så meget med spil-mediet. Ikke mindst når det er U.S. Gold, som ellers hidtil har oversvømmet markedet med uoriginale "fast-food" spil og licenser. Heldigvis får flere og flere øjnene op for det faktum, at spil idag er andet end legetøj til børn!

MANCHESTER UNITED

Krisalis

AMIGA

Med Manchester United er bolden givet op til en helt ny slags fodboldspil: de kombinerede manager- og actionspil. Som manager for M.U. gælder det naturligvis om at føre klubben til så mange sejre som muligt, få det hele til at løbe rundt, og sammensætte holdet på den mest hensigtsmæssige måde. Det er ikke nær så nemt at gøre som det tidligere har været, men dette skyldes kun, at der er MANGE flere features i dette spil end der nogensinde har været før.

Spillet er ikonstyret på en særdeles effektiv måde: TEAM SQUAD giver dig oplysninger om spillerne på dit hold, ledsaget af et særdeles nydeligt digitaliseret billede. Du får at vide, hvordan mændene klarer sig inden for en række kategorier, og disse tal ændrer sig hele tiden.

TRAINING giver dig mulighed for at sammensætte et træningsprogram for den enkelte spiller. Du kan lade dem træne hårdt og effektivt, men pas på de ikke ender som... PLAYERS INJURED. Her får du "medicinske rapporter" om dine spillers tilstand. Er de her, kan du selvsagt ikke bruge dem i...

TRANSFERS, der giver dig mulighed for at købe og sælge, forhåbentlig til den store guldmedalje. Dette, og andre beginvenheder kan følges på...

PROGRESS CHART, hvor du kan se avisoverskrifterne på morgenbordet. Men selvfølgelig skal kampene vindes under...

MATCHDAY SECTION, hvor du sætter formationer op, udtager dit hold og gør dig klar til den store kamp.

Det er først her, spillet svigter for alvor. Det er enestående, at der overhovedet ER en kamp, som du selv kan tage del i, men det kunne godt være lavet mere overbevisende, når man nu har reserveret en hel diskette til den. Vel er der en radar og træfespark, men spillerne løber forkølede rundt uden ret meget begreb om, hvor de skal hen og hvorfor. Originalt nok er der også dommere på banen, men de medvirker kun til at gøre forvirringen.

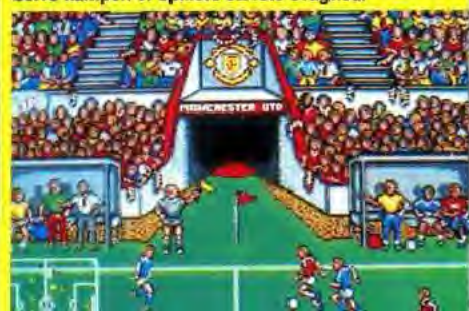
Christian

Grafik	:	89%
Lyd	:	54%
Fængende	:	67%
Fængslende	:	76%
OVERALL	:	84%

C64 UPDATE

En talssvinde fra Krisalis udtaler, at denne version bliver udgivet i næste uge. Med lidt held er den ude, mens du læser dette!

Selve kampen er spillets største svaghed.





Ocean AMIGA

Flysimulatorer er et meget vidt begreb. I den ene ende af skalaen finder vi de deciderede simulationer, hvor man har sat alt ind på, at lave programmet så realistisk som muligt. Det gælder programmer som "Flight Simulator II" og "Falcon". I den anden ende finder vi spil som "Interceptor", hvor hovedvægten er lagt på underholdende action. Oceans Retaliator placerer sig nogenlunde i midten af denne skala - dog med en lille overvægt i retning af action-genren. Og hvor er det dog fedt! "Er det virkelig bedre end Interceptor?", hører jeg 100.000 læsere råbe. Det spørgsmål må helt afhænge af, hvad DU sætter pris på i en flysimulator. Når du er færdig med denne anmeldelse, skulle du gerne have en ide om svaret. Men lad os starte fra en ende af: F-29 Retaliator simulerer (ligesom Interceptor) TO kampfly, der begge er så nye, at de endnu ikke officielt er taget i brug: F-29 og F-22 (sjovt nok er det sidstnævnte, der er vist på forsiden af spillæskan).

Spillet kommer på to disketter, og medmindre du har et eksternt diskdrev, kan du godt forberede dig på en del disketteskift. Dog ikke mere, end at det er til at leve med - resten af spillet taget i betragtning! Manualen er relativt kortfattet, og bruger mest plads på at beskrive de forskellige missioner. Disse er fordelt over 4 scenarier: ARIZONA (en test-bane i den amerikanske ørken, hvor du træner dine færdigheder ved at skyde til måls efter "uskedelige" installationer), MIDDLE EAST (der er krig i mellemøsten, og du skal assistere den "venligtsindede" nation, som desværre er i mindretal), PACIFIC OCEAN (en militær blokade af et vigtigt olie-

felt truer USA's energiforsyninger, og du er med i Invasionsstyrken), og EUROPE (de invaderende Warszawa-pagt styrker skal slås tilbage).

Hvert af disse scenarier rummer et sted mellem 10 og 41 missioner (!!!), så du kan nok regne ud, at dette er et spil, man ikke bliver færdig med lige med det samme! Missionerne er som sagt beskrevet i manualen, hvor der også er et lille kort over hvert område. Du skal bruge koordinaterne for at udføre missionen, så en piratkopi af Retaliator er som en Rolls Royce uden rat.

Missionerne er utroligt opfindsomme og afvekslende, og det gør, at man virkelig lever sig ind i handlingen. I stedet for bare at flyve rundt og skyde på det hele, får man en mission, som sættes ind i et større perspektiv. Lad mig, for at illustrere dette, komme med et eksempel på en enkelt mission fra hvert scenario... ARIZONA: "Ram de to skydeskiver i sektor 7B".

MIDDLE EAST: "Ødelæg stålværket i sektor 1D, men pas på ikke at ramme det nærliggende hospital".

PACIFIC OCEAN: "Generalerne for de to flåder holder et fredsmøde ombord på krigsskibet i sektor 4B. Patruljer det nærliggende luftrum. Vore efterretningskilder mener, at et sabotageforsøg er under opsejling".

EUROPE: "Dødrer den vigtige vejbro i sektor 8C, for at forhindre, at fjendens forsyninger når fronten".

Sådan kunne jeg blive ved... Får du ikke en ubændig trang til at komme igang med din mission? Hvis du overlever, får du nemlig en ny. Og en till. Og endnu en!! Jeg har faktisk aldrig set en flysimulator med så mange missioner, og når de så ovenikøbet giver "mening", trækker det væsentligt op i "fængs-

Disse fjendtlige tanks har kurs mod din base. Kan du stoppe dem?

Dit fly kan ses fra alle mulige vinkler.

lende" karakteren. Nå, men du står altså stadig på landjorden, og kan næsten ikke vente med at få luft under vingerne. Men først skal du vælge, hvilke våben du vil udstyre dit fly med. Udvalget er enormt, og dit valg bør naturligvis afhænge af, hvad din mission går ud på. Udover den obligatoriske maskinkanon kan du vælge mellem et imponerende udvalg af "luft-til-luft" og "luft-til-jord" missiler af forskellige rækkevidder, samt bomber, krydsermissiler og meget andet.

Når det er gjort, er den store time kommet, hvor du spændt kan kravle ombord i cockpittet. Her ser du straks, at Ocean har prioriteret spilarbejde højere end autenticitet, hvad jeg personligt er glad for. Alle de udviklede måleinstrumenter er her afløst af tre TV-skærme, som kan vise forskellige ting såsom radar-displays i alle afskyninger. Der er endda en funktion, som viser dit flys placering og retning på et kort magen til det i manualen. Det er derfor ingen sag at finde rundt på slagmarken. Selvfølgelig er der også et variabelt HUD-display, hvor du blandt andet (blandt MEGET andet!) kan se, når dine selvsegende missiler har låst sig fast på deres mål.

Grafikken er fantastisk, og som det efterhånden er sædvane, kan den nydes fra alle mulige synsvinkler. Hvis man flyver meget hurtigt, vil man bemærke, at omgivelserne består af "klumper" som først dukker op, når man kommer til dem. Det kan godt virke lidt rykvis, men når grafikken først ER der, bevæger den sig utroligt hurtigt og glidende. Desuden er den langt mere alsidig og detaljeret end i Interceptor. Lad mig igen komme med et par eksempler...

I nogle missioner skal du bombe et tog, eller

SCRAMBLE SPIRITS

Grandslam

C64

Det er ikke ligefrem fordi, der er den store



forstel på denne mission og de Gud-ved-hvor mange andre missioner, du ellers har været på. Du skal flyve lodret op af den scrollende skærm, eliminere utallige fjendtlige fly, smadre jord-installationer og sønderlåde de obligatoriske end-of-level monsters.

Undervejs kan du score nogle bonuspoints ved at blive et STORT fly og skyde nogle STORE jord-installationer. Nu har du jo sikkert været på mange andre missioner, og du er vant til, at der kan komme ekstra features til dit fly. Du bliver da heller ikke svigtet denne gang, hvor der undervejs er mulighed for at samle små assistance-fly op, der kan gøre det nemmere for dig at slippe helskindet igennem. Du kan også bruge dem til at smart-bombe med, så de er en udmærket

opfindelse. Landskabene, du skal flyve igennem, er ikke særlig kulørte. Det første er et havneanlæg (blåt/hvidt), derefter et ørkenlandskab (gult/grønt) og senere et junglelandskab (grønt/brunt). Gennemgående lidt trist, og dine fjendtlige venner er også lidt gråde i stregen, så det kan være temmelig besværligt at skelne dem fra hinanden. Det gør måske heller ikke så meget, de skal jo alligevel skydes alle sammen. Men det ville nu være rart, hvis du kunne SE dine fjender, og de ikke var malet i underlige camouflagefarver. Velhedsindtrykket ligger tæt på mine første børnehavetegninger (og DET er ikke ligefrem det rene Rembrandt). Lyden er heller ikke for god.

en lastbilskonvoj. Du finder nu den pågældende vej, og følger den. Hele spil-området er "logisk" bygget op, dvs. bygningerne er forenet med veje, broer osv. I det fjerne får du øje på lastbilerne, der kommer kørende (ja, de bevæger sig!). Du armerer dine missiler, peger næsen nedad... og åbner ild! Du vil nu SE, hvordan bilerne eksploderer! Et andet eksempel er krigsskibene. Hvis du flyver tæt nok på, vil du opdage det nydeligste kølvand! Men det allerbedste er, at dine handlinger får permanente konsekvenser. Hvis du smadrer en bro, så forbliver den smadret gennem hele spillet. Man føler virkelig, at man spiller en rolle i krigens gang!

Lyden er derimod ikke helt af samme standard som i Interceptor. Jeg savner især den uhyre tilfredsstillende "touch-down" lyd af landingshjulene, der for første gang rører landingsbanen.

Selv om Retaliator er en action-præget simulation, så er spillet nok ikke helt så lettilgængeligt som Interceptor. Det har ikke den samme umiddelbare "wow-appel". Ikke fordi grafikken ikke er hurtig og imponerende (det ER den!), men fordi man lige skal have overstået de første par spil. I ved, dem hvor man glemmer at trække landingsstellet ind, og derfor tvinges til at bruge katapultsædet, når man vil "lande" (pinligt!), og dem hvor man "rammer" sit mål med flyet i stedet for at bruge et missil (fatalt!). Men når man så har vænnet sig til styringen og instrumenterne (der ER trods alt flere end i Interceptor), så tror jeg til gengæld, at spilleglæden varer så meget desto længere - også pga. de mange spændende missioner.

Retaliator er simpelthen et helt suverænt program, som vil gå over i historien som en klar klassiker. Det er et af de allerbedste (om ikke DET bedste) spil i sin genre. Jeg tøver derfor ikke med at tildele "F-29 Retaliator" og Ocean software den største af alle hæders-tægn, computerverdens "Elefant-orden" ... GOLD GAME!

Søren

Grafik	:	95%
Lyd	:	87%
Fængende	:	91%
Fængslende	:	96%
OVERALL	:	96%

C64 UPDATE

Lad mig gentage, hvad Commodore siger i deres slogan: "Only Amiga makes it possible!"...

Det er ikke en særlig god politik at tage TILBAGESKRIDT, når man nu har fået indført god grafik og avancerede add-ons. Bevares, det er da spilbart, men spillet er ikke særlig stort, ikke særlig svært, ikke særlig pænt og ikke særlig skægt.

Grafik	:	45%
Lyd	:	72%
Fængende	:	64%
Fængslende	:	45%
OVERALL	:	50%

AMIGA UPDATE

Skulle være ude nu, men ikke bemærkelsesværdigt.

ANT HEADS

Cinemaware/Mirrorsoft

Amiga (1 Mb)

Allerførst skal det siges, at dette er en ekstradisk til It Came From The Desert, og at det derfor er nødvendigt at have det originale program.

For 5 år siden foretog der nogle frygtelige kampe mod uhyggelige kæmpemyrer i byen Lizard Breath. Desværre blev myrerne ikke helt udryddet dengang. Der er stadig en "reservedronning", som ønsker at overtage verden.

Denne gang er det ikke ved hjælp af den kedsommelige myrehær, som enhver der har spillet etterken kender til hudlshed. Denne gang er det ved hjælp af menneskeslaver, som dronningen kan styre via sine psykkinetiske kræfter. Disse slaver kan ved "jernbetjening" laves om til myrer, og den eneste måde man kan afsløre dem på er ved hjælp af sukker!!!

Du er Brick Nash, en tidligere kampilot, nu truckfører. Ved et uheld havner du i Lizard Breath (belejligt nok, ellers havde Cinemaware ikke haft ret meget plot i dette spil), og skal grundet en masse sludder og dit hjerte af guld, myrde disse myrer og (vigtigst af alt) deres dronning.

Spillet styres på samme måde som ICFTD, så man skal bare benytte sig af de reflekser man fik opbygget da man spillede det. Man er som sagt nødt til at have ICFTD for at kunne spille Antheads, da installeringen - som desværre tager alt for lang tid - kræver backups (ikke piratkopier) af ICFTD1 disk 1 og disk 2.

Man har et kort over byen, og kan så tage rundt til de forskellige lokaliteter, for derved at finde vigtige oplysninger om myrerne, dræbe



Med Antheads bliver It Came from the Desert endnu mere uhyggeligt!

myredelen af de folk, som er blevet "besat", og - naturligvis - dræbe dronningen. Altsammen i nogle flotte actionscener.

Spillet store problem er, at man ikke nødvendigvis skal have deltaget i de ting, som er foregået, for at blive udsat for resultaterne af dem. Det lyder naturligvis rimeligt nok, at man ikke behøves at vide, at en atombombe er sprunget i nærheden, for at man kan dø af det. Men når man uden at have mødt den labre sild Jackie, pludselig står og spørger Dusty (som ikke er helt så laber) efter hende, føler man sig bare til grin, og det er meget irriterende. Et spil med så mange åbenlyse kvaliteter bliver ødelagt meget af den slags, og det trækker ned i OVERALL.

Det absolut fede ved spillet er til gengæld grafikken og atmosfæren. Jeg var ved at p... i bukserne af skræk, da Dusty pludselig muteredes til en ondskabsfuld myre.

Peter

Grafik	:	93%
Lyd	:	93%
Fængende	:	89%
Fængslende	:	81%
OVERALL	:	80%

C64 UPDATE

Ligesom det oprindelige "It Came From the Desert" program kommer "Ant Heads" naturligvis ikke til G4'eren.

FIRST CONTACT

Rainbird

Så skal vi til det igen. Hvordan kan det være, at der ikke er en eller anden smart fyr, der finder en anden trussel mod Jordens fremtid end evindelige små grønne mænd? Og hvorfor skal man altid redde Jorden ene mand? Hvor er alle de andre 4.999.999.999 jordboere, når man behøver dem.

I FC skal du redde en rumstation fra den totale ødelæggelse. Det gøres ved hjælp af fjernstyring af en ombygget reparationsrobot, der nu kan skyde, løbe og reparere (dybsindigt, virkelig dybsindigt!). Man løber rundt på fire etager, som man kan teleportere sig rundt imellem. Rundt omkring finder man så en masse computere, der styrer forskellige ting, såsom atomeatorer og kommunikations-systemer. Hvis de små grimme aliens har ødelagt dem, kan man reparere dem. Der er nemlig risiko for at f.eks. kommunikations-apparaterne går ned, og så kan man ikke teleportere sig ordentligt rundt. Man bliver bare opløst, og så er spillet slut.

Spillet er så afgjort mere teknisk end de fleste andre rumhistorier, og umiddelbart virker det ikke særlig tiltrækkende. Man starter nemlig med, at ens robot er delt i tre selvstændige stykker, men når man finder ud af, hvordan de kan samles på forskellige måder, og finder ud af at bygge forskellige ting (miner etc.) af de komponenter, man

finder rundt omkring i skabene, indser man hvilket enormt spil FC egentlig er. Og når man efterhånden får fod på programmeringen af robotterne, er man helt solgt. Det giver en behagelig følelse af magt, når man kan læne sig tilbage, og se robotten finde rundt til teleports, repair pods etc.

Ovenikøbet er spillet faktisk temmelig flot udført, med pæn grafik og sjove aliens, mens programmøren nok har været lidt for sparsommelig med lyden. Der er kun de aller-mest nødvendige WHOOSH eller BEEP-lyde.

First Contact er langt fra et Gold Game, men det er lige før man så småt begynder at hente "HIT" medaljen frem.

Anbefalelsesværdigt er det i hvert fald!

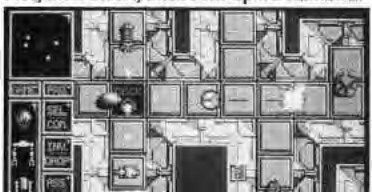
Peter

Grafik	:	85%
Lyd	:	54%
Fængende	:	71%
Fængslende	:	89%
OVERALL	:	83%

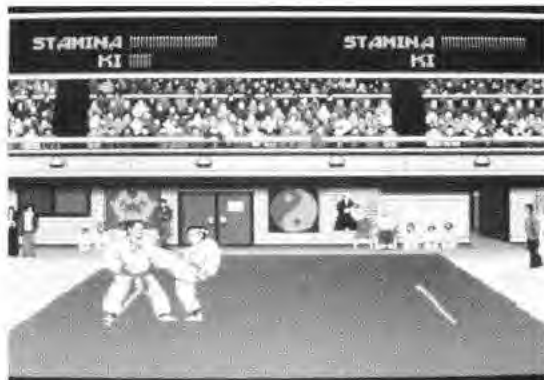
C64 UPDATE

Endnu engang svigter Rainbird (dvs. Microprose) C64-ererne

Flot, men svært, shoot ém-up fra Rainbird.



BU DOKAN



Mellem kampene kan du få gode råd fra den gamle vismand.



Mellem kampene kan du få gode råd fra den gamle vismand.

Electronic Arts

AMIGA

To herrer iført bare tæer og pyjamas står overfor hinanden, nærmest som om de sover. Pludselig lyder der et råb fra en uset fredsforstyrrelse: "Hajimae!" Om dette oversat betyder "haj-i-mig!" vides ikke, men i hvert fald bukker de to fyre pænt og omhyggeligt, omend tavst, for hinanden. Igen går der en rum tid, hvor intet sker, men så råber den ene "Hei!", althens han elegant hopper over mod den anden og sparker ham i skridtet. Hårdt. Men ikke en trækning går over den ramtes ansigt.

Lynhurtigt trykker han en knytnæve af, direkte i modstanderens ansigt. Tandstumper drysser ud på gulvet med en svag klirren. Den usete dommer råber et eller andet, og fyrene bukker tavst, før de atter går hver til sit.

Lyder det underligt? Tjah, men sådan er karate altså. De er fjollede, de japanere. Alligevel er det ganske sjovt at se på, og det er nok også derfor, de orientalske kampfilm er blevet så populære. Ligesom karatespille- ne.

Og nu er der altså kommet et til: Budokan. Spillet der hævder at have alt, og som næsten har ret. Hvor andre programmer koncen-

trerede sig om een voldsidræt, byder Budokan på både karate (det kender du), kendo (samuraisværd), nunchaku (to stave med kæde imellem) og bo (ikke et drengenavn, men en lang, hård stok). Alle sportsgrenene kan trænes mod en computerstyret instruktør, men der er også mulighed for at kæmpe mod et andet menneske. Her er der ingen regler for bevæbningen, så det kan snildt lade sig gøre at udstyre den ene med stav, mens den anden ikke har andet end håndflader og fodballer at gøre godt med. Nøj, hvor er det ulige, og nøj hvor er det tilfredsstillende!!

Samme problemstilling gør sig gældende i sidste disciplin i spillet, selve Budokan-turneringen, hvor du udsættes for en række modstandere bevæbnet med alt mellem himmel og jord. Bare din er længere end hans (burde ikke kunne misforstås) er du godt oppe at køre.

Der er - i alle de 4 discipliner - masser af slag at vælge imellem, og takket være et nyt kontrolsystem råder du over mere end 30 styks hvert sted. Grafikken er god, og animationen af figurerne er der intet i vejen med. Det samme gælder lyden, der består af nogle

orientalske melodier og en række japanske kommandoord. Bare een advarsel: loaderen er IKKE verdens hurtigste.

I modsætning til for eksempel IK+ er tempoet i Budokan ikke helt så opskruet, og på grund af et specielt energisystem belønnes tilbageholdenhed og præcision frem for vild hakken over hele butikken. Generelt er Budokan det står i manualen, og jeg tror på det - ret tæt på "rigtig" karate i stil, udførelse og tankegang. Det lyder flot, men en del vil nok finde det kedeligt i praksis. For der er langt fra karatepop som IK+ til Budokan, der er en god investering for den mere seriøse benbrækker.

Jakob

Grafik	: 87%
Lyd	: 81%
Fængende	: 83%
Fængslende	: 82%
OVERALL	: 83%

C64 UPDATE

Budokan kommer ikke til Commodore 64, hvilket sikkert skyldes de enorme mængder af sprites, som dårligt lader sig konvertere.

E-MOTION

US. Gold

AMIGA

Næsteften Knights of the Crystallion må dette absolut være månedens mest underlige spil, og så kommer det ovenikøbet fra samme softwarehus. Jo, US. Gold er sandelig i deres originale hjørne, lige i øjeblikket, og det kan vi andre så nyde godt af. Nu er originalitet jo ikke i sig selv en garant for et godt gameplay, men ideen bag E-motion fungerer faktisk udmærket. Det hele er utroligt simpelt og abstrakt - ligesom Tetris: man styrer en lille kugle rundt på en skærm, der vrirler med andre kulørte kugler. Formålet er at ramme disse kugler, sådan at de støder ind i en kugle

af samme farve. Hvis en kugle støder ind i en kugle, der IKKE har samme farve som den selv, dannes der en lille "mini-kugle", som du hurtigst muligt bør samle op, da den giver dig ekstra energi. Hvis du er for længe om det, omdannes den desuden til en stor kugle, som skal fjernes på den traditionelle vis. Hvis du ikke får fjernet alle kuglerne inden en vist tidsfrist, eksploderer de, og det går hårdt ud over din energi. Det hele bliver yderligere kompliceret af, at mange af kuglerne på de senere niveauer er forbundet med elastikker. Der er en fed two-player option, og nogle steder er du SELV høgtet sammen med medspilleren eller nogle af de andre kugler. Det kan der komme mange forviklinger ud af!

Grafikken er i sagens natur enkel, men usædvanlig farverig, og bevægelserne er meget realistiske. Lyden er underlig, og ligesom i "Knights of the Crystallion", giver det spillet et unikt (og ret syret!) præg. Der skal ikke mange fejl-bevægelser til, før hele skærmen svømmer over med kulørte kugler, som er lige på nippet til at eksplodere, og mange vil sikkert mene, at E-motion er mere frustrerende end underholdende. Men der er altid en løsning, selv på de mest umulige skærme, og som regel opdager man den.

Hvis man altså bevarer roen, og ikke forinden hamrer hovedet gennem skærmen (som Jakob, når han lytter til sine heavy-plader).

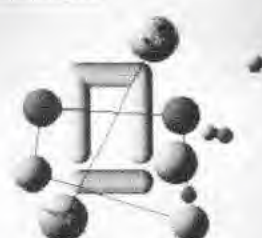
Søren

Grafik	: 86%
Lyd	: 84%
Fængende	: 89%
Fængslende	: 80%
OVERALL	: 84%

COMMODORE 64

Denne version virker påfaldende farveløs, og så er den også noget langsommere. Lyden har derimod samme "syrede" kvalitet som på Amigaen. Alligevel må man sige, at C64-udgaven mangler den "hypnotiske" effekt som kendetegner Amiga-spillet, og der skal derfor særdeles meget tålmodighed til at sætte sig ind i spillet. Er man først kommet så langt, opdager man til gengæld at gameplayet under den skuffende overflade faktisk er ret underholdende - især når man er to!

Grafik	: 56%
Lyd	: 84%
Fængende	: 61%
Fængslende	: 75%
OVERALL	: 76%



THE SKIES ARE YOUR HUNTING GROUND

72 RETALIATOR



ocean

KAN FAS HOS ALLE
SUPERSOFT-FORHANDLERE
Herövishing på: 86 19 32 44

GAMES PREVIEW

ATF II

Denna titel står for "Advanced Tactical Fighter". Spillet udgives af Digital Integration, der ellers er mest kendt for at lave flysimulatorer. I ATF II er der kommet mere tan over fallet. Spillet beskrives som en blanding af lynhurtig action og avanceret strategi. Kommer i september til Amiga.



OPERATION STEALTH

Er du en af de mange, der flipper fuldstændigt ud over Future Wars? Så kan du godt glæde dig til dette spil, som er det andet udspil i Delphine's eks-tremt populære "Cinématique" serie. Denne gang spiller du en spion, og handlingen foregår i nutidens Paraguay. Mange af de småfejl, der fandtes i Future Wars, er nu blevet fjernet. For eksempel er det ikke længere nødvendigt at stå lige ved siden af et objekt, hvis man vil undersøge det. Kommer i maj/juni til Amiga.



ITALY 1990

Der bliver lavet mange fodboldspil i forbindelse med det kommende VM i Italien, og dette af U.S. Gold's bidrag. For at luge konkurrencen op har firmaet sammensat en ret imponerende pakke, hvor man bl.a. får et stort fanbælte med VM-oplysninger, en plakat, samtidig med at man deltager i en masse konkurrencer. Selve spillet virker heller ikke værst, selv om det jo er svært at imponere i disse kick off tider! Kommer i maj til Amiga og C64.



ESCAPE FROM COLDITZ

Det er efterhånden længe siden, der sidst er kommet et isometrisk arcade adventure - dvs. et spil, hvor man ser handlingen "skråt oppefra". Colditz er navnet på en berøgt tysk fangelejr, og i spillet skal du hjælpe 4 fanger med at flygte. Men selv om det skulle lykkes dig at slippe ud af fangen, er dine problemer ikke forbi. Du skal nemlig også i spillet med - enten ved at flygte til et neutralt land, eller ved at værne i forbindelse med den franske modstandsbevægelse. Kommer snart til Amiga og C64.



EUROPEAN SUPERLEAGUE

CDS bliver af mange betragtet som et ret "kedeligt" softwarehus, fordi de mest laver strategier og brætspil. Men fodbold manager spil har jo altid været

populært, og det har virket ret avanceret. Du kan vælge mellem 7 hold (Liverpool, Real Madrid, PSV Eindhoven m.fl.), og når du er færdig skulle du helst gerne være europamester. Kommer snart til Amiga og C64.



FREMTIDENS SPIL - LIGE NU!

FLIMBO'S QUEST

Flimbo er en uendelig nuttet spilhelm, og hans "quest" i dette spil er at redde sin kæreste fra en gal videnskabsmand, og som 3 er et af de følgende formler på 64 bitet (flimbo er ikke blevet grebet af "Myth"). Med sin 7 levets er dette platform-spil nok værdt at se frem til. Kommer maj til C64 og Amiga.



WONDERLAND

Etter lang tid stillet i Magnolia Scrolls er der endelig kommet et spil, som er baseret på Lewis Carroll's berømte roman "Alice i Eventyrland". Spillet er helt amerikansk og det (i forhold til det sen fra Magnolia Scrolls) er en god idé at få det på Amiga.

Det er det (i forhold til det sen fra Magnolia Scrolls) er en god idé at få det på Amiga. Det er det (i forhold til det sen fra Magnolia Scrolls) er en god idé at få det på Amiga.

FIRE & BRIMSTONE

Det gode kongerige trues af en ond gudinde, og så kan du aktivt selv sætte din egen. Men inden du dræber den ondskede, skal du tage kampen op med hendes mange krigere. Fire & Brimstone er et action-kampspil, hvor den og den gang imellem er nødvendig at bruge kammeret. Kommer maj til Amiga.



RORKE'S DRIFT

Impressions har endnu ikke haft nogen særlig succes, men umiddelbart ser dette wargame ud til at være lidt ud over det sædvanlige. Spillet foregår i 1879 og det er baseret på et autentisk slag mellem 137 britiske soldater og (wait for it...) 4.000 Zulu-krigere! Det usædvanlige er, at slagets gang ikke

blot vises med symboler. Hver eneste mand er under din direkte kontrol, og hele kampen animeres for øjnene af dig. Spillet er 100% musestyret og skulle derfor også appellere til dem, der normalt ikke giver sig af med at spille wargames. Kommer i løbet af sommeren til Amiga.



MANIC MINER

Etter rubicon 8 års pension er det gode gamle "Manic Miner" tilbage. De tidlige parvede spillere hævder uden tvivl dengang det var platformspil, tog 64 bitet med, storm og nu er Software Projects langt om længe klar med en Amiga version. Familien er der tale om to spillere, udover den "moderne" konvention har den også nemlig inkluderet en frisk og et den originale 2000000, så nok skal den rigtig nok udholde sig mens man kæmper sig gennem de 20 underjordiske baner. Kommer meget snart til Amiga.



Værktøjskassen



Her er dit månedlige insulin-tilskud! Har du Amiga, og er du bare lidt af en pilfinger, så check denne side ud - sprængfyldt med små hurtige og nyttige tricks, der presser det sidste ud af din amy!

Som overskriften antyder, er startskuddet bragt ud gennem atmosfæren til en gang tricks med tips & tricks. "Det HAR jeg set!" siger du nu, men vent lidt, for vi sløver den ikke af med en gang lede udskrifter af kedelige display-hacks og andet, men mixer denne cocktail med en gang frugter, eller på dansk: der vil være hjælp af finde til både soft- og hardware. Get down on it!

Billige diskoskaster

TEAC har lavet en serie diskette-drev, som folk normalt køber til deres IBM-kompatible maskiner. Men prøv lige at stikke ned efter et TEAC 3.5" FD235F drev hos din nærmeste forhandler, fx. LavprisButikken i Heinesgade i hovedstaden.

Du smider 625,- + moms på bordet, hvorefter du siger, at du skal bruge to ekstra jumpere, en stor og en lille, hvorefter du er lykkelig. Når du kommer hjem igen, fjerner du den jumper, der sidder lodret over RY og DC, sætter den vandret på RY og sætter den lille jumper du fik, over DC.

Den store jumper skal bruges til at sætte på motherboardet, hvis du har en A2000, lige til højre for strømforsyningen. Her sidder der nemlig to pinde lige bag det stik, hvor floppykablet er forbundet til boardet. Vi går ud fra du kigger på maskinen FORFRA.

Til sidst smides drevet i din Amiga, sæt kabel på og strøm til og fluf: det kører bare. Amiga 500 ejere har derved fået en erstatning for Commodores forargelige andenrangs drev og 2000'ere har fået et ekstra drev.

Skal du bruge drevet til eksternt drev, må du ud for at inve-

stere i et kabinet til det. Sådan et leverer de med connectorstil hos JAI A/S i Glostrup, tlf: 4291 8888, men du skal selv lave et kabel fra din maskine til boksen, hvilket gøres med et 23-polet SUBD HAN og en 34-polet af samme slags, samt lidt lod-

defærdighed og et diagram over diskdriveconnectoren på maskinen.

Sidstnævnte diagram findes bag i din manual, hvis ikke du har Commodores reference-manual over hardwaren. Pas på når du skal forbinde power-ledningerne!!!

C-vitaminer til din virus

Nu har vi just fået installeret et ekstra drev, hvilket betyder, at vi også skal til at bruge det. Det kommer vi til nu med en lille stump C-program (se box), som læser bootblokken fra disken og skriver den ud på skærmen, hvilket kan være et effektivt

hjælpemiddel i jagten på almindelig bootblok virus. Du compilerer under Lattice med "LC adb L ViewBoot" og under aztec med "ccViewBoot +I" og "In ViewBoot.o +adb lc32", hvorefter du står med ViewBoot, som kaldes med syntaksen "ViewBoot d".

Den variable d er drevnummeret 03, som skal have udskrevet sin bootblok. Mere er der vist ikke at sige om det.

Vi ses!

Det var alt for denne gang, men men men... jeg vender frygteligt tilbage med mere til dit hungrende bibliotek af småting, der er nok så brugbare. Så indtil da... læs resten af bladet!

```
#include <exec/types.h>
#include <devices/trackedisk.h>

char Mem[1024];
struct MapPort *DiskPort;
struct IOStdReq *StdIoReq;
long error;

main(argc, argv)
long argc;
char *argv[];
{
    long i, unit;
    if (argc==2) { ((unit=atoi(argv[1])) > 0) ? (unit=0) :
0-31n");
        printf("USAGE: ViewBoot d - d is the drive number\n");
        exit(FALSE);
    }
    if (DiskPort>CreatePort(0, 0) != NULL)
        exit(FALSE);
    if (StdIoReq>CreateStdIO(DiskPort) != NULL)
        DeletePort(DiskPort);
        exit(FALSE);
    error=OpenDevice("trackdisk.device", unit, StdIoReq, 0);
    StdIoReq->io_Command=CMD_READ; /* Read info */
    StdIoReq->io_Data=(UBYTE *)Mem; /* memory */
    StdIoReq->io_Length=(UWORD)1024; /* 2 blocks */
    DoIO(StdIoReq);
    StdIoReq->io_Length=(UWORD)0; /* Turn off motor */
    DoIO(StdIoReq);
    CloseDevice(StdIoReq);
    DeleteStdIO(StdIoReq);
    DeletePort(DiskPort);
    for (i=0; i<1024; i++)
    {
        if (((Mem[i]>127 && Mem[i]<160) || Mem[i]<33))
            printf("%c", Mem[i]); /* No control characters */
        else
            printf(".");
        if ((i%16)==0)
            printf("\n");
    }
}
```




The Show is on



Af Søren Bang Hansen

De findes indenfor alle brancher - udstillinger, messer, shows, eller hvad man nu vælger at kalde dem. Computerbranchen er selvfølgelig ingen undtagelse, og i den danske computerpresse har der f.eks. altid været tradition for at dække det berømte "PC Show". Som de fleste sikkert ved, er PC showet nu afgået ved døden, men heldigvis er der dukket flere nye afløser op. Til september er der f.eks. i London premiere på det nye "European Computer Entertainment Show", hvor alle spil-entusiaster har mulighed for at opleve spilbranchen på nærmeste hold.

Den mulighed eksisterer ikke med det show, som denne artikel handler om. "European Computer Trade Show" er nemlig ikke åbent for den almindelige offentlighed. Showet, der blev lanceret sidste år, er rettet mod branchefolk og pressen. Men nu kan DU også få et indblik i, hvad der foregår bag de lukkede døre. Vi mente nemlig at denne begivenhed var en oplagt lejlighed til at praktisere vores nye motto: "Hvor computer-folk er, kommer COMPUTER-folk til!"

Afslappet atmosfære

Så snart man træder ind i udstillingshallen, opdager man, at dette show er helt anderledes end offentligt tilgængelige udstillinger som PC-showet. Der hviler en afslappet atmosfære over den store sal, og i stedet for PC-showets lyd-kaos med brølede reklame-video'er, kan man vandre rundt til tonerne af klassisk musik fra de store europæiske komponister. Man mærker tydeligt, at dette er et

Forårets "European Computer Trade Show" i London bød på masser af hotte spilnyheder. COMPUTER var på pletten...

EUROPFISK show, og det er selvfølgelig heller ikke tilfældigt, at showets faste logo er en variation over EF-flaget.

Een ting har Euro-showet nu alligevel til fælles med PC-showet: det er næsten udelukkende spil, der præsenteres. Og det på trods af, at udstillingen faktisk er ment som et bredt forum for hele hjemmecomputerbranchen. En klar indikation af, hvor fremtiden ligger, men mere om det senere....

U.S. Gold

Dette firma havde slået sig ned på showets mest løjnelidende stand, så det var naturligt at begynde min rundtur her. U.S. Gold startede i sin tid som importør af amerikansk software, men da Europa overhalede USA på det område, begyndte de i stigende grad at fungere som et selvstændigt softwarehus. Kvaliteten af deres spil har indtil nu været stærkt svingende, for nu at sige det pænt, men på det seneste har de absolut forbedret sig (læs om "E-Motion" og "Knights of the Crystallion" i denne måneds test-sektion). Men hvad kan vi vente os fra denne spil-gigant i de næste par måneder?

CRACK DOWN (C64, Amiga) er en konvertering af den populære arcade-maskine af samme navn. Det er et meget spændende arcade-adventure, hvor handlingen ses fra oven. Det hele går ud på at infiltrere den base, hvor den onde "Dr. K" har forskanset sig. Glæd dig til en grundig anmeldelse i næste nummer!

ROTOX (Amiga) er lidt mere usædvanligt. Jeg fik det demonstreret af programmøren, og det så faktisk ret lovende ud. Dustyren robot rundt i et landskab, der er bygget op efter en ny teknik, som U.S. Gold kalder "ROTScape". Det betyder, at omgivelserne

roterer omkring din figur, og ikke omvendt. En ret blæret effekt.

DYNASTY WARS (C64, Amiga) udmærker sig ved, at to personer kan spille på samme tid. Spillet foregår i fortidens Kina, hvor du - til hest! - skal kæmpe mod diverse krigere.

Lucasfilm Games

Selv om dette amerikanske softwarehus også får sine spil distribueret af U.S. Gold, havde de valgt at investere i deres egen stand på showet. Her kunne undrende journalister se til, mens en slipseklædt herre - på drøvende amerikansk - demonstrerede Lucasfilms næste udspil: LOOM (Amiga). Loom er et adventure i samme serie som "Indiana Jones III" og "Zak McKracken", men det er uden tvivl det hidtil mest avancerede spil i serien. Det er programmeret af en tidligere Infocom-"forfatter", og med spillet føl-



U.S. Gold kunne prale med at have showets største og mest løjnelidende stand.

Selv om U.S. Gold bruger mange ressourcer på selv at udvikle spil, har de ikke gjort helt op med deres tradition for at importere spil fra Staterne. I fremtiden kan vi f.eks. se frem til en lang række originale spil fra det amerikanske firma "New World Computing", der for nyligt imponerede alle med deres NUCLEAR WAR (Amiga), som vi testede allerede i maj-nummeret. Dette, og andre af firmaets spil, vil nu blive solgt i Europa gennem U.S. Gold. For eksempel kan rollespilere glæde sig til MIGHT AND MAGIC II (C64, Amiga); et avanceret rollespil med 250 monstre, 96 trylleformularer, og automatisk kortlægning. Spillet er efter sigende et stort hit i USA, og der er mange lignende rollespil på vej fra samme firma.

ger en kassette med et 30 minutters "radiospil", der uddyber spillets fantasy-plot. Amiga-versionen skulle være ude sidst i juli.

BATTLE OF BRITAIN (Amiga) er fortsættelsen til "Battlehawks 1942", og igen er der tale om en flysimulator fra 2. verdenskrig, hvor hovedvægten er lagt på action-delen. Dette spil skulle være ude, når du læser dette.

Virgin Games

Det er på en måde misvisende at beskrive Virgin som et "firma". Fænomenet er et mere dækkende udtryk, og det er intet under, at stifteren er lidt af en legende i management-kredse. På kort tid har Virgin udviklet sig til en gi-



gant-koncern, der både er fly-selskab, pladeselskab, butikskæde, legetøjsdistributør og så selvfølgelig spillfirma. Et skole-eksempel på, hvordan underholdningsindustrien bliver stadig mere integreret!

Og hvis du kommer til London, så snyd ikke dig selv for et besøg i "Virgin Games Centre", der har ALT indenfor rollespil, brætspil og computerspil. Kig også indenfor i "Virgin Megastore" - et gigantisk multi-medie stormagasin, hvor du udover computerspil også kan købe plader, videoer, bøger, tegneserier... ALT!

Men før artiklen uddarer sig til en London-guide, må jeg hellere skrive lidt om de spil, Virgin lancerer her til sommer. Næsten alle softwarehuse udgiver et fodboldspil i forbindelse med VM, men Virgin's WORLD CUP SOCCER (C64, Amiga) er den eneste "officielle" VM-licens. Hvad Virgin så vil bruge det til, må jo blive deres egen sag... Udover VM-delen er der også en to-spiller feature, og banen ses i fugleperspektiv ligesom i Kick Off.

DAN DARE III (C64, Amiga) er endnu et afsnit i den meget vellykkede serie af arcade adventures, som Virgin har lavet om den gamle tegneseriehelte af samme navn. Vi anmelder det i næste måned!

Samtidigt fortsætter Virgin deres populære "16 Blitz" serie af 16-bit budget-spil med CONFLICT (Amiga); en strategisk simulation af politik i Mellemøsten.

Electronic Arts

Dette er også et stort firma, hvis rødder går helt tilbage til computersens barndom. Firmaet er egentlig amerikansk, selv om det har en stor afdeling i England. Det blev stiftet i 1982 af Trip Hawkins, der sprang fra en stilling som marketingschef hos Apple, for at grundlægge det, der i dag er verdens største leverandør af software til hjemmecomputere.

Siden da har firmaet ikke mindst gjort sig bemærket med sin Deluxe serie til Amigaen, men nu lader det til at Electronic Arts i stigende grad sætter op at møde det stærkt voksende marked for PC-spil. Et par Amiga-titler kan det dog godt blive til: IMPERIUM (Amiga) er et gigantisk strategispil, hvor spilleren skal forsøge at overtage universet. Jeg fik mig en lang snak med spillets designer, så i kan glæde jer til en dybdgående artikel om, hvordan sådan et spil bliver til. Foreløbig vil jeg bare konstatere, at Imperium efter planen skulle udkomme i begyndelsen af juni.

PROJECTYLE (Amiga) er navnet på en vild fremtids-sport, der minder lidt om ishockey, bortset fra at 3 hold spiller på samme tid. Det er også navnet på et Amiga-spil, som Electronic Arts håber at udgive i slutningen af maj.

Accolade

Her er et andet amerikansk firma, som indtil for nyligt faktisk blev distribueret af Electronic Arts. Nu står de imidlertid på egne ben, og derfor havde de selvfølgelig også deres egen stand på showet. Ligesom Electronic Arts (og mange andre amerikanske firmaer) er Accolade ret så PC-mindede, hvilket også fremgik af udbuddet på deres showstand.

BALANCE OF THE PLANET er efter min mening udstillingens mest interessante og lovende spil! Det er selvsagt Chris Crawford ("Balance of Power"), der har programmeret dette strategiske epos, der beskrives som en "øko-logisk simulation". Dit mål er at løse jordens miljø-problemer, samtidig med at du undgår en økonomisk nedtur. Et kompliceret dilemma, og et uhyggeligt aktuelt emne for et spil. Fo-

restil jer min skuffelse, da Accolade's PR-chef Nadia Singh fortalte mig, at det kun udkommer til PC! Jeg må have set meget uheldig ud, for hun skyndte sig at tilføje, at de alvorligt overvejer en Amiga-version...

Med GUNBOAT (C64, Amiga) er vi tilbage i den mere traditionelle bold-gade, men det jeg så af spillet virkede ret overbevisende. Handlingen foregår under Vietnamkrigen (som alt andet i øjeblikket!), hvor du er kaptajn på en kanobåd. Foreløbig er spillet kun ude til PC, men arbejdet på Commodore-versionerne er i fuld gang.

Begge de tidligere udgaver betragtes idag som klassikere indenfor genren, så der er god grund til at glæde sig til Amiga-udgaven, der ventes ude engang i juli.

PIRATES! (Amiga) har også længe været ude på 64'eren, og igen er der tale om en simulation af højeste kvalitet. Du styrer din flåde rundt på et stort sø- og landkort i din søgen efter berømmelse og rigdom. Amiga-versionen har været plaget af forsinkelser, men ifølge Microprose er spillet ude samtidigt med dette blad.

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

le du gerne kunne læse om i dette nummers nyheds-sektion (medmindre min kære chefredaktør har klokket i det!).

ELECTROCOIN

Dette firma er nyt i computer sammenhæng. Indtil nu har de udelukkende beskæftiget sig med at importere arcade maskiner til de engelske spillehaller, men nu har de altså startet en software-divisjon. Denne er endnu ikke helt etableret, og de havde da heller ikke en stand på showet. Men jeg



"Virgin Games Centre" i London er alle spil-entusiastens paradys!

Ocean

Nu var jeg efterhånden blevet godt om i fadderne, men da jeg jo altid har været en opofrende sjæl med mottoet "alt for læsere!", vandrede jeg ufortrødent videre til Oceans stand, hvor jeg havde en ikke-særlig-fræk aftale med firmaets yndige PR- kvinde, Kim Naylor.

Ocean er et af tidens mest succesfulde spillfirmaer - både finansielt, men sandedig også kvalitetsmæssigt. For nogle år siden var Ocean nærmest synonymt med elendige spil-parodier - det var før Batman, New Zealand Story, Rainbow Islands og F-29 Retaliator!! Lad os bede til, at firmaets næste spil holder standarden. Det virkede lidt for uroligende, at de ikke viste dem frem på showet, men det KAN jo være en teknisk detalje...

SHADOW WARRIORS (C64, Amiga) er endnu en ninja-simulation. Da jeg ikke har set spillet, kan jeg dårligt udtale mig om det. Pressemeddelelsen praler med, at denne arcade konvertering har 6 levels med "interaktiv baggrunds-grafik". Hvad det så betyder, vil snart blive afsløret i vores test-sektion!

SLY SPY - SECRET AGENT (C64, Amiga) bygger også på en arcade maskine, men denne gang skal du styre en spion gennem 9 forskellige levels, der varierer fra biljagt til "guerrilla-krig under vandet" (!)

Microprose

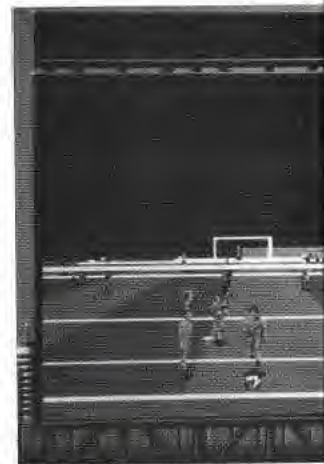
Igen et (hovedsageligt) amerikansk firma, der efterhånden konsekvent udvikler sine spil til PC. Heldigvis konverterer de dem som regel til Commodore bagefter!

F-19 STEALTH FIGHTER (Amiga) er et eksempel på denne politik. Det vil sige, faktisk kom dette spil først til verden på 64'eren, hvor mange nok kender det som "Project: Stealth Fighter".

GE (C64, Amiga) er Microprose's bud på en VM-sællert. Spillet er en fortsættelse til det berømte "Microprose Soccer", og Julia Coombs fra Microprose forsikrede, at dette spil vil revolutionere hele begrebet fodboldspil. Og imponerende ser det ud! Kampen ses i 3D, og ligesom sin forgænger er spillet lynhurtigt. Man styrer som sædvanlig en spiller af gangen, men computeren skulle være mere intelligent end sædvanligt. Man kan således aflevere til en computerstyret spiller og løbe til en bedre position, hvorpå computerspilleren vil spille bolden tilbage til dig, så du kan score!

Til PC (og senere Amiga) er Microprose klar med RAILROAD TYCOON (en strategisk jernbane-simulation) og SILENT SERVICE II (fortsættelsen har et større spil-areal, flere missioner + bedre grafik og lyd).

Desuden viste Julia mig en reklame-video for firmaets nye F-15 STRIKE EAGLE arcade maskine, men den skul-



I Microprose's nye fodboldspil se



havde på forhånd aftalt et møde med en af firmaets stiftere, og det var ikke småting han kunne afsløre!

Det er vel kun naturligt, at Electrocoin specialiserer sig i arcade-konverteringer, og deres første spil er ingen undtagelse. TIME SOLDIER (C64, Amiga) er et meget traditionelt "skyd-på-det-hele" spil.

Derfor springer jeg straks videre til sensationen: nyheden om en helt ny spille-konsol, som Electrocoin snart slipper løs på det europæiske marked. "NEO-GEO", som maskinen hedder, er en vaskeægte revolution! Hvorfor det? Fordi det nu bliver muligt at spille arcade-spil hjemme i stuen. Ikke konverteringer, men den ægte vare!

NEO-GEO spillene leveres på ROM-moduler, der kan rumme (hold nu godt fast) 64 MEGABYTES! Altså rundt regnet 128 gange så meget som en almindelig Amiga 500... Grafikken er lige så overlegen; Der kan være 4096 farver og 380 sprites på skærmen på een gang! Og så er lyden i CD-kvalitet med flere kanaler, end der er plads til at nævne her!

Godt nok er COMPUTER et Commodore-blad, men det siger sig selv, at en maskine af den kaliber må interessere alle spil-interesserede. Vi vender derfor tilbage med flere oplysninger, så snart vi får dem.

Horrorsoft

Adventurespil er ikke hvad de har været! Det kan Mike Woodroffe tale med om. Det var ham, der i sin tid stiftede Adventuresoft (Rebel Planet, Kayleth m.fl.), og før den tid var han travlt beskæftiget med at konvertere Scott Adams' eventyr. Idag slår han sine folder i Horrorsoft - et relativt nyt firma,



Mike Woodroffe er en ægte adventure-veteran!

der arbejder tæt sammen med Tyne-soft. Hidtil har de kun produceret eet spil, "Personal Nightmare", som mildt sagt var noget af en skuffelse. Mike gav mig en grundig demonstration af Horrorsofts næste spil, og det ser heldigvis ud til, at de gamle fejl er blevet rettet.

ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK (C64, Amiga) er et ikonstyret eventyr, baseret på en kvindelig TV-stjerne, der i USA er berygtet for sin ondskefulde humor og sine store fordele.

Mike fortalte, at Horrorsoft allerede er i fuld gang med at udvikle nye spil med samme styre-system som "Elvira". Og spillet virkede da også både hurtigt og brugervenligt - en klar forbedring i forhold til "Personal Nightmare".

Elvira-spillet er fyldt med blodig grafik, og jeg spurgte derfor Mike, om han regnede med, at spillet ville blive censureret. Det mente han ikke, der var nogen fare for - "og iøvrigt," sagde han, "synes jeg heller ikke det er så slemt. Faktisk er det her billedet det mest ulækre i spillet. Det er da ikke så galt, synes du?" Billedet forestillede et sønderlemmet lig, med hvide orme kravlen rundt mellem de halvrdne kødrevier...

Mike fortalte i øvrigt også, at hans firma allerede er i færd med at designe spil til den nye CD-Amiga konsol. Samme melding fik jeg iøvrigt fra flere prominente softwarehuse. Interessant i betragtning af, at Commodore fortsat benægter maskinens eksistens!

Gremlin

Monty feberen raser igen! Det stod klart efter besøget på Gremlin's stand. Alle "garvede" spillere husker Monty Mole - den heilemodige muldvarp, der i starten af 80'erne huserede på 64'eren. Nu er han tilbage, og Gremlin har planer om at gøre ham til den mest opeklærede figur i spilbranchens historie! Der kommer Monty-bøger, Monty-legetøj, Monty-tegneserier, Monty-tøj og Monty-meget mere.

Altsammen i anledning af IMPOSSA-MOLE (C64, Amiga) - et avanceret platformspil fra de samme programmører, der lavede Rick Dangerous. Vi glæder os!



"Alpha Waves" fra Infogrames. Er det spil eller hjernevask?

Infogrames

Spilbranchen har i de seneste år fået et mere europæisk tilsnit, og den tid hvor det hele foregik i England, er forlængst forbi. Frankrig er et af de lande, der efterhånden har markeret sig stærkt indenfor spilbranchen, og adskillige franske firmaer var med på udstillingen. Infogrames var et af dem, og var samtidig et af de firmaer, der kunne præsentere flest nye Amiga-spil. Her er et par af dem:

POP'UP (Amiga) er et actionspil, der foregår i forskellige tidsaldre. Du skal styre en lille, hoppende bold sikkert gennem de mange platforme.

ALPHA WAVES (Amiga) ser ud til at blive et meget anderledes spil. Infogrames' Christelle Gesler nægtede faktisk at kalde det et spil - hun kaldte det en "drømme-generator". Kald det hvad du vil, der er under alle omstændigheder tale om et meget abstrakt program, der udsender nogle mystiske lyde i "alpha-bølgelængden", som "stimulerer hjernen og fremkalder en dyb, drømme-lignende tilstand". Hmm...

UBI SOFT

Et andet fransk softwarehus. Jeg havde en del kommunikations-problemer med firmaets repræsentanter, da kun et fåtal af dem talte engelsk (Jeg havde spansk i gymnasiet!), men til sidst lykkedes det at finde en, der kunne fortælle mig om UbiSofts nye spil.

Det mest interessante er nok ZOMBI (Amiga) - et ikonstyret grafik-eventyr, baseret på den berygtede platter-film "Dawn of the Dead". Verden er blevet invaderet af zombier, og du styren i lille gruppe overlevende, der har søgt tilflugt i et supermarked. Målet med spillet er at finde noget benzin, og flygte i en helikopter.

Jeg fik en kopi af spillet med hjem, og gik straks igang med at anmeldere det. Men da jeg opdagede en del fejl i programmet, ringede jeg til UbiSoft for at høre, om det nu også var den færdige version de havde givet mig. Det var det ikke, og da vi i modsætning til de udenlandske (både) aldrig anmelder ufærdige spil, må du vente lidt endnu på anmeldelsen.

ELSPA

Ovenstående står for "European Leisure Software Publishers Association" - en forholdsvis ny sammenslutning af europæiske spilfirmaer. ELSPA havde deres egen stand på showet, så jeg sluttede min rundtur med et kig indenfor for at høre nærmere om organisationens arbejde.

ELSPA siger selv, at deres vigtigste opgave er at udbrede interessen for computerspil og hæve spillenes kvalitet. Samtidig samarbejder man med den engelske anti-pirat organisation "FAST", og udfører diverse lobbyarbejde for at fremme spilbranchens interesser.

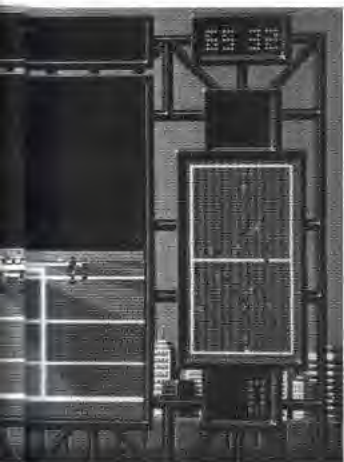
ELSPA indsamler desuden en lang række data fra sine medlemmer (naturligvis på en strengt fortrolig basis), og man gør i det hele taget meget for at følge med i, hvordan computermarkedet udvikler sig. Det betyder, at vi nu pludselig har fået adgang til en langt større viden om hjemmecomputernes verden. Det der før var gæt og gisninger, er nu håndgribelige facts. Og det er der kommet mange overraskelser ud af:



"Loom" er Lucasfilms næste eventyr (Amiga).

ELSPA har f.eks. netop foretaget en omfattende undersøgelse af, hvor mange spil, der bliver solgt på de europæiske markeder, deriblandt Skandinavien. Resultatet ligner umiddelbart en positiv overraskelse: Skandinavien ligger faktisk i den pæne ende af skalaen, når man sammenholder salget med vores indbyggertal - faktisk overgås vi kun af England og Vesttyskland. ELSPA mener imidlertid, at salget burde være endnu større, fordi computerne er mere udbredte her end i resten af Europa, og de giver piratkopieringen skylden. Selv om meget tyder på, at piraterne er ved at blive "umodne", udgør de altså stadig et problem.

En anden undersøgelse (foretaget i Italien) viser, hvad folk primært bruger deres computer til. Og resultatet er en bekræftelse af det, de fleste for længst har indset: 73.5% af alle computerejere bruger næsten udelukkende deres maskine til at spille på! Spil er altså den suverænt mest udbredte anvendelse for hjemmecomputere, og interessen er stærkt stigende. Hvem sagde "Game Over"?...



se kamper i 3D!





Næsten GRATIS

...og vi yder

Mini-Max Ram

Vær på kant med fremtiden. Nu hvor der kommer en ny Amiga med 1Mb Ram som standard vil softwaren også kræve mere kapacitet. Med Mini-Max kan du bygge din Amiga 500 ud til en Amiga 2000 med op til 2,5Mb Ram.



512 Kb monteret kr.: incl. Gery adapt. 1.595,-
 1,0 Mb monteret kr.: incl. Gery adapt. 2.295,-
 1,5 Mb monteret kr.: incl. Gery adapt. 2.995,-
 1,8 Mb monteret kr.: incl. Gery adapt. 3.595,-



Vi har også de nye business-Printere, med 8 timers tilkaldservice i garantiperioden. Ring.

STAR LC-10 144 tegn pr. sekund 1.945,-
 STAR LC-10 Colour 2.695,-
 STAR LC24-10. 24 nåle m/antal af skrifttyper 3.595,-
 Arkføder til alle LC printere fra 1.090,-
 Parallelt interface til NL-10 incl. kabel 695,-
 Farvebånd til alle STAR modeller (God pris) ring
 Commodore MPS 1550 colour, ny model 2.695,-
 Commodore MPS 1230 1.695,-

Diverse

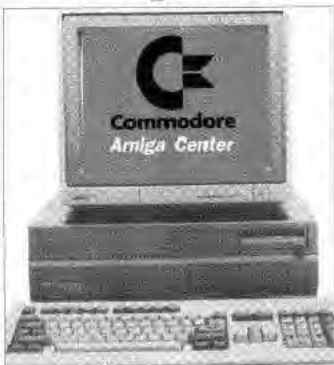
3,5" Internt drev til Amiga 2000 1.195,-
 Multiplayerkabel 248,-
 Nye Amiga Bøger fra 248,-
 Joystick fra 99,-
 Joy-Stick m/ auto-Fire 268,-
 Formstøbt støvlæg til A500 149,-
 Kickstartomskifter 295,-
 Kickstart ROM 1,2 eller 1,3 250,-
 Workbench sæt 1,3 238,-
 5,25" drev fra 1445,-
 Musemåtte fra 69,-
 Bootselector (DF 0 - DF 1) 148,-
 Rejsebox til 10 disketter fra 39,-



Vi importerer selv vores disketter direkte fra anerkendte japanske og europæiske fabrikker. Kvaliteten er garanteret høj, derfor giver vi 100% garanti. Vi har alle KAO + 3M mærkevarer på lager.

Varenavn	Pris v/100 stk.
5,25" DSDD 48tpi i box med udstyr	2,95
5,25" DSDD mærkevarer	fra 5,95
3,50" MF2DD	5,95
3,50" MF2DD Extra kvalit. SONY-NN	6,95
3,50" MF2DD i 5 farver, KAO NN	7,95
3,50" MF2DD KAO mærkevarer	11,95
Diskbox m/lås til 100 stk.	84,00
Originale Amiga labels i 5 farver	0,50
Rensdisketter	fra 49,00

Amiga 2000 + udstyr til 1/2 pris!!!*



*Gældende for alle der er igang med en videregående uddannelse. Husk at medbringe dit studiekort Ring og hør nærmere!!!!

Ny smart Amigamus



JIN-MOUSE er navnet på denne nye og meget præcise mus til din Amiga. Den har en opløsning, der svarer til ca 280 DPI, hvilket betyder, at du ikke skal bevæge musen så langt som hidtil. Leveres med en smart mus-måtte.

495,-

BANZHAN



Tlf.: 45934411
 Fax.: 45934407

Lyngby torv

Vi leverer til hele Norden. Levering inden Forbehold for prisændringer og trykfejl.

1 års garanti på alle varer!

3,5" drev til Amiga, Senator



med afbryder, bus, super slimline, støvklap
og 70 cm kabel. Lydløs. Meger hurtig
accestid

1195,-

Tilbud

Den bedste farvemonitor til
Amiga . PHILIPS CM8833.

Oplosning 600x285.
Indbygger stereo-lyd.
Med grøn knap til tekst

2495,-

Stereo Soundsampler Midi - Interface

En soundsampler forbindes via kabel til en computer. Herefter er det muligt, via de 2 indgange på sampleren at optage lyd med en mikrofon eller via en linie-udgang fra håndoptagere, radio, pladespiller eller CD. Lyden bliver optaget digitalt (omsat fra analog- til digital-data) hvilket betyder at man kan arbejde med den inde i computerens hukommelse. Alle med danske manualer

Alcotini

Creative Sound Systems
Smart Sound fra:

398,-

Commodore

Amiga 500 + PHILIPS farveskærm CM 8833
incl. kabel og 3 spil + Joy-stick **7.195,-**

...også tilbud på andre pakkeløsninger!

A590 - fremtidens Harddisk til Amiga 500



Med A590, der er kombineret harddisk og RAM udvidelse, der får den populære A500 op på siden af den professionelle A2000. A590 består af en Epson slimline 3,5" 20Mb Hardisk på 80 ms, SCSI interface med plads op til 2Mb RAM i indbyggede sokler. Ydermere

har A590 også indbygget en DMA-controller der får overførselshastigheden op på 2,4Mb/sek. Et fordelagtigt valg til din A500.

incl. sokler til 2Mb Ram. **4895,-**

Med 512Kb RAM monteret **5595,-**

HYUNDAI

2400 Baud Modem

100 % Hayes kompatibel og fuld softwarestyret, leveres med tre terminalprogrammer (JR-Comm, Amictern, Comm).

Med Modemet følger også navne og telefonnumre på en lang række databaser i Danmark. Incl. kabel

Særpris:

1895,-

Ramudvidelser:

512 Kb intern **895,-**
til A500
512 Kb til A590 **695,-**

5,25" drev til Amiga

Med afbryder, bus og super slim-line. Fuldstændig lydløs. Omskifter mellem 40 og 80 spor. Evt. med ekstern strømforsyning. Så er det MASTER 5A-1.

Også PC-1 kompatibel, fra: **1545,-**

AF datamedier

10 · 2800 · Lyngby Giro 7 52 51 33

48 timer i DK. Priser er incl moms.

GALLERY



Hej alle sammen! Grafik-Kim er tilbage i fuldt flor, med denne måneds billeder tegnet af læserne selv. Der bliver som sædvanligt uddelt præmier med gavmild hånd, og måske, men kun MÅSKE er du blandt de heldige...

Af Kim Holm

Efter at have forberedt mig visuelt hele weekenden med de 10 obligatoriske videofilm, vil jeg nu igen kære en suveræn vinder, hvilket selvfølgelig er svært med så mange i opløbet.

Jeg vil i disse første par parter begrænse mig til brok og diverse der ellers falder mig ind, derefter fortsætter jeg linien fra sidst og anmelder hvert enkelt billede.

Denne omgangs tilsendte bidrag har glædet mig ved at holde en god standard. Det lader til at der kæmpes hårdt ude omkring for at få undertegnede til at spytte i bøssen. Hvilket jeg så vil gøre. Men først en kommentar til et hensygnende marked.

Fantasiens marked

Der var en gang jeg syntes om at anskaffe mig nye programmer, programmer der kunne være interessante for en pixel-flytter som jeg. Det være sig spil eller såkaldte seriøse. Det lader bare til at intet revolutionerende prøves. Nu er alt bare en version 2, 3 eller 4.

Jeg forstår ideen med at fylde på, men det er altid de samme der kommer an på. Alle andre står bare og ser måbende til.

Electronic Arts er suveræne med deres Deluxe Paint og NewTek udvirker undere for H.A.M. standarden, men hvor er outsidersne, genierne eller talenterne der med odds 1:100 kommer bagfra og slår alle de etablerede?

Dan Silva (ham med Deluxe Paint) har selv sagt at det er begyndt at kede ham, at han måske endda vil skifte fra Amiga til noget med mere nosser. Tag eksemplet fra den litterære verden. Det har ofte vist sig at en lovprist debuterende forfatter blot er et synonym for en meget mere kendt eller berømt en af slagsen, som er vant til at køre i de samme blækklatter om og om igen hele tiden, kogende suppe på gamle ben.

Hvis det er det der skal til, så vil jeg anbefale de store softwarefirmaer at gøre det samme. Ikke for at udgive billigbøger eller noget man ikke kan være bekendt, men virkelig skabe nye tanker. For min skyld kan Electronics Arts kalde sig "Now We are Really Going to Kick some Ass" og Dan Silva tage navne forandring til "Rubber Duck", bare de ville have det sjovt imens, og kun tænke på at tænke anderledes.



"PLEASE!!!"

Da jeg ikke kunne stå for dette simple ønske måtte jeg med grædende knæ se mig nødsaget til at tilskrive Frank R. Jensen en suveræn 3. plads og 200 kr. Selvom man kan sige at midlerne dertil virker afvæbnende og meget unfair mod en sårbar kunstner som jeg, så er det trods alt, som i kan se, en effektiv måde at nå igennem nåleøjet på. Men den virker kun få gange, så gør jer ingen forhåbninger, da jeg har overvejet at gå i biografen og se Sylvester Stallone i "Tango & Cash" og derved lære at fornægte sådanne angreb mod min sårbare sjæl.

Jeg regner med at blive usårlig, dumme mennesker ved ikke hvornår de skal

de, men som sagt har jeg ikke haft denne, sikkert rædselsfulde, oplevelse endnu, så "Steen & Stoffer.Please" har haft let spil. Her er der dog også tale om en slags kopi, jeg har ikke set det aktuelle billede, men ved at Steen & Stoffer findes som billedbog. Men hvad pokker, alle midler gælder i kampen om hård valuta, og det er jo stadig kun mig der bestemmer, Hæ! Hæ!

Jeg synes det er et meget, meget kært billede. Jeg kan ikke knytte de store kommentarer til det andet end at det ser helt rigtigt ud og man illegram kan høre en karkud blive vrede. Prøv selv at finde på næste gang, det lader til du har feiling med faget.



"BRYSTER" - 500 kr.



"HAJER" - 300 kr.



"PLEASE" - 200 kr.



"PHHSSSTT" - 100 kr.

"BRYSTER AF STÅL"

Efter at have provokeret på denne måde vil valget af månedens vinder måske virke lidt selvmodsigende. Der findes mindst en hel bog fyldt med billeder af samme type. Denne bog er propet med velskabte metalvinder der vrirker frækt med deres perfekte svejsninger, illustreret på fremragende vis af japaneren Hajime Sorayama. Grunden til mit valg er dog, at denne "kopi" er næsten lige så dygtigt tegnet som den gamle mesters. Jeg ved at originalitet har været menig som den røde tråd på disse sider, men god udførsel kan altså også score ved en gammel romantiker. "Rosita" (jeg ville gerne have tilføjet Carmen - bare se barmen - he!!), er selvfølgelig et produkt af Flemming Jensens talent.

Du har en god metaleffekt i dyret, og lyset er meget flot ramt, men tæppet har du ikke været helt omhyggelig med. Det betyder ikke så meget i denne form, jeg holder selv meget af at holde et løst look i dele af mine billeder.

Placeringen er god på en helt rigtig sort baggrund. Dit navnetræk hænger også det helt rigtige sted og giver ligevægt. Flot, lad mig se noget mere. Men husk det er ikke skenhed alene.



"INTELLEKTUELLE HAJER"

For at det ikke skal være løgn, har jeg i denne måned også valgt en anden plads, som går til ingen mindre end Trond E. Haveland fra vores skandinaviske naboer (dem med Ubådene).

Men i Tronds version er det altså ikke ubåde, men hajer der hjem søger de paranoide svenskere. Jeg synes det er en sjov måde du anskueliggør dette på. Som sort/hvid illustration ville den også have gjort sig som satirisk kommentar f.eks. i en avis, humoren er fuldt på højde med mange af disse. Rent illustrativt har du præsteret en god indsats. Dine figurer er virkelighedsstro med gode skygger og mimik.

Måden hvorpå den samme blå farve går igen i himmel og vand kun adskilt af en aflydning i vandoverfladen, er meget overbevisende udført. Jeg elsker den slags forenkling, især når det passer til stilen i resten af billedet. Eneste anke jeg måtte have, er at det som helhed virker lidt stift ved første øjekast. Men dette kan for en stor dels vedkommende tilskrives den grå kas-

se med tekst i hjørnet, som måske kunne have fået et andet udseende, eller være placeret anderledes.

Prøv næste gang at lade et hvidt felt stå tomt i bunden til tekst. Det kan også være en god ide at give billedet en ramme, da store farveflader har en tendens til at "flyde" ud af skærmen. Ellers er billedet "Haj" kæmpet, og viser dit talent udi denne genre.

"Phhsssstt"

Lyden af maling der rammer den kolde mur, mens man står og tripper af kulden, der sætter sig i ens fingre og tæer. Det natlige togt leder til at blive en succes. Endnu har vi ikke hørt den glammen af schæferhunde der varslar ubudne gæster i blåt.

Snart har vi lagt sidste hånd på værket "Graffiti Man, Dedicated to COMPUTER, Made by Jan" biipi! "Fjordside". En brat opvågning foran skærmen fortæller, at det hele kun var en drøm. Det behøver ikke være så besværligt når man er i besiddelse af en Amiga. Jeg har også været hele turen igennem med Hip Hop og Graffiti. Dog har jeg ikke lavet ret meget ulovligt, hvorfor gøre det når man kan tjene fedt ved en legal tjans. Du har en udmærket streg der ligner hvad den står for, fed graffiti!

Gode klare farver, gode mønstre og detaljer. Hvorfor ikke fortsætte med at fylde på, mere baggrund og gang i den? De der kugler i siden er for let sluppet om ved det. Kom så, fyr den af til næste gang vi ses. Dit første legale job er i hus? 100 kr. tager hele turen til Risskov, med først afgående jumbo-jet. Til lykke med det.



NY VERSION AF TV*TEXT

Af Christine Madsen



TV- og videotekstning er en af hovedpillerne, når man f.eks. kører en lokal TV-station ell. lign. Men lokal-TV har oftest også et skrabet budget, og det gælder derfor om at finde noget software, der både er broadcast-kvalitet og billigt.

TV*TEXT Professional har disse egenskaber, og understøtter samtidig et antal af fonte.

Følger grafikstandard

Både TV*TEXT og TV*TEXT Professional anvender den velkendte IFF-ILBM standard for grafik på Amigaen (Interchangeable File Format - InterLeaved BitMap). Det betyder, at skærbilleder og/eller udsnit af skærbilleder kan importeres fra og exporteres til de utallige andre Amiga-programmer, som anvender den fælles standard.

Skrifttyperne er standard Amiga BitMap-fonte. Da begge programmer tillader brugeren at skifte skrifttype-bibliotek, er det således muligt at anvende både de medfølgende skrifttyper og enhver anden standard Amigafont i den efterhånden store samling, som findes af disse.

Baggrunde:

Som baggrund for tekstningen kan man i begge programmer anvende:

- En farve 0 baggrund, som ved genlocking bliver gennemsigtig i forhold til et samtidigt video-signal.
- En baggrund med mønstervirkning som kan laves i programmet selv.
- Et importeret baggrundsbillede i IFF-format lavet i et andet IFF-kompatibelt program.

Generering af tekst:

Når man i programmerne har valgt, hvilken skrifttype, størrelse og stil man ønsker at anvende skal man over i "Rendermenuen" for at få genereret teksten.

I undermenuen "Render Preferences" indstiller man specifikationer for, hvordan teksten skal genereres med hensyn til

Det meget anvendte program til TV- og video-tekstning, TV*Tekst, er udkommet i en ny og forbedret version: TV*Tekst Professional. I denne artikel kan du læse, hvordan de 2 versioner fungerer generelt, samt hvordan den nye version er i forhold til den gamle.

valg af farver, samt typer og retning på omrids og skygger.

Teksten indskrives i linie ad gangen i undermenuen "Render Text". Derefter generer programmet tekstens udseende efter de valgte specifikationer, og man kan nu sætte sin tekst fast på skærbilledet, hvor man ønsker det.

De simple tegneredskaber, som er i programmerne anvender også de indstillede specifikationer, ligesom disse kan bruges til at generere skyggevirkninger m.m. på udsnit importeret fra andre IFF-programmer.

Praktisk anvendelse

Når man skal overføre grafik i form af tekst eller billede til TV eller video, så skal man, foruden Amigaen, programmet samt diverse videoudstyr bruge enten en PAL-koder eller en genlock af en ordentlig kvalitet. Begge stykker udstyr oversætter Amigaens RGB-signal til de composite video-signaler, som TV og video anvender. Genlocken giver desuden muligheden for at mixe et indkommende videosignal med Amigaens grafik.

Direkte afspilning:

I de to TV*Text-programmer kan man gøre "menu-linien" og cursor-tegnet usynlige. Derfor er der mulighed for f.eks. at afspille en tekstside direkte til videobånd. Dette er den hurtigste og nemmeste metode, som kan være brugbar, hvis man har tekst, der ikke ønskes genbrug senere.

Skal teksten genbruges, eller ønsker man særlige program-styrede effekter for, hvordan grafik og tekst kommer ind på skærmen, så er det nødvendigt først at lagre sine data til disk. Teksten kan lagres som hele skærmsider, eller den kan "klippes ud" og gemmes som udsnit. I begge tilfælde sker lagringen som grafiske data i IFF-format.

De lagrede grafiske data kan derefter:

- afspilles via et program beregnet til dette, som f.eks. TV*Show
- genbruges ved flere lejligheder til forskellig formål
- viderebearbejdes i andre IFF-kompatible programmer.

Forskelle

Som det fremgår af ovenstående, så er opbygningen og de basale funktioner i de to programmer ens - og med få undtagelser, så vil en gammel TV*Text-bruger hurtigt finde sig til rette i TV*Text Professional. De forskelle, der er mellem programmerne, består først og fremmest i en række indstillinger og udvidede muligheder i TV*Text Professional.

Skærmformater i IFF

Det gamle TV*Text understøttede kun 2 af IFF-formatet skærmformater: 320x200 pixels og 640x400 pixels. I den nye version af TV*Text Professional understøttes derimod alle IFF-formater.

TV*Text Professional understøtter derimod alle IFF-formater.

tets skærmformater med undtagelse af HAM-formaterne. Antallet af farver er valgfrit fra 4 farver op til det maksimale farveantal for det pågældende format. Dette giver langt større frihed i arbejdet og i planlægningen af samarbejdet mellem IFF-programmer.

Skrifttyper

I TV*Text er det muligt, men noget besværligt, at vælge et nyt skrifttype-bibliotek. Dette er rettet i den nye version, så det både er enkelt og stabilt fungerende. I TV*Text Professional medfølger desuden programmet "Colortext", og nu understøttes foruden standard-fontene også de såkaldte color-fonts, dvs. bitMap-fonte med op til 16 farver i skrifttypens "ansigt".

Den del af TV*Text Professional, hvor man indstiller specifikationerne for generering af tekst er helt nydesignet - og her har man som gammel TV*Text-bruger absolut brug for manualen: Der er mange flere indstillingsmuligheder end før.

Som noget nyt er der nu hele 30 standardindstillinger, hvoraf 10 er direkte tilgængelige via funktionstasterne. Trykker man på en funktionstast vises kortvarigt et lille billede, så man kan se, hvordan indstillingen tager sig ud, før man generer sin tekst. Dette er en klar fordel, da det gør skiftet mellem forskellige indstillinger hurtigt og nemt.

Som tidligere kan man opbygge og gemme sine egne indstillinger, men derudover kan man nu også selv definere, hvilke af disse, som skal være direkte tilgængelige via funktionstasterne.

Baggrunde

TV*Text Professional har et nyt og bedre menu-system, som gør det nemt at navigere i baggrunden i den nye version af programmet. Desuden er der nu kommet en facilitet til at "læse" baggrunden, så man frit kan redigere og ændre teksten i forgrunden uden at ændre baggrundsbilledet.

Manualen

Manualen er som sædvanlig på engelsk. Den gamle version var en kortfattet opremsning af faciliteterne i et "teknisk til tekniker sprog". Den nye manual har fået et kraftigt løft - både pædagogisk og designmæssigt. Den starter med en række "komme-igang-øvelser", fortsætter med en referencesektion og slutter med diverse appendixes samt et udmærket stikordsregister.

Mangler

Når man placerer en genereret tekst på siden, kan man få hjælp i form af et "Grid" (et usynligt netværk) eller i form af henholdsvis højrejustering, venstrejustering eller centrering. I de 3 sidstnævnte tilfælde mangler der mulighed for at kunne kontrollere koordinaterne til den vertikale placering.

Overscan-formatet er ekstra store sidestørrelser som bruges i TV- og videosammenhæng, for at få billedet til at gå helt til kant af skærmen. TV*Text Professional har 3 standarder for overscan-indstilling, men absolut ingen angivelser af, nøjagtig hvor store disse er. Planlægger man at bruge TV*Text alene, er dette intet problem - og det er det heller ikke i samarbejdet med TV*Show, som stort set er "alt-ædende". Men i samarbejdet med alle andre IFF-programmer er det problematisk ikke at kende den nøjagtige overscan-størrelse, da overscan desværre IKKE er standardiseret i IFF-formatet.

Denne afprøvning af TV*Text Professional har været udført på en Amiga 2000 med 3 Mb RAM. Ifølge manualen skal programmet kunne køre på en Amiga med blot 512 Kb RAM - også i High Resolution. Jeg vil belært af tidligere erfaringer lade mig at tvivle. Manualen er som altid skrevet med henblik på amerikanske forhold - og det amerikanske hemsyns-format NTSC kræver betydelig mindre på-omlæselse end det europæiske PAL-format.

Fejl

Ovenstående mangler er stort set irritationsmomenter, som det er muligt at tage forholdsregler overfor, hvis man kender dem. Men der er en tåbelig og helt unødvendig fejl i såvel TV*Tekst som TV*Tekst Professional: Et elendigt farvevalg i skærm-oplysningerne som til tider gør disse ulæselige - og dermed ubrugelige!

Til requesters, menuer, hjælp-

petekster etc. er et program nødt til at hente farver fra den til enhver tid gældende palet. Som oftest i et IFF-program anvendes udelukkende palettens farve 0 og 1. Sørger man derfor i sin palet-opbygning for at have en rimelig kontrast mellem disse 2 farver, så er alle nødvendige skærm-oplysninger læselige.

TV*Text Professional bruger desværre hele 4 af palettens farver til sine skærm-oplysninger. Med den standardindstillede palet ser det uden tvivl "smart" ud på reklamebilleder. Til almindelig praktisk brug er det ufunktionelt. Det betyder nemlig, at disse 4 farver i paletten skal være i indbyrdes kontrast.

Man er altså tvunget til at opbygge paletter, hvor 4 af farverne skal "bindes" til at gøre programmet læseligt, FØR man giver sig til at vælge de farver, som er hensigtsmæssige for løsningen af den konkrete opgave. Det er en helt unødvendig fejl, som vil være meget nemt at rette. Så lad os få en lynhurtig opdatering som retter den!

Konklusion

Til trods for farvevalget i programmet skærm-oplysninger, så er TV*Tekst Professional et velfungerende program til TV- og videotekstning. Programmet er stabilt, det er rimelig nemt at lære de grundlæggende tekstningsfunktioner, og der er et utal af variationsmuligheder for den mere øvede bruger. Brugen af standard bitmap-fonte, understøttelsen af colortext og muligheden for at skifte skrifttype-bibliotek giver adgang til en stor og varieret mængde skrifttyper. Sidst, men ikke mindst, så respekterer TV*Tekst Professional Workbench og multitasking-miljøet på Amigaen, samt følger de gængse IFF-standarder så samarbejde og datagenbrug mellem det og andre grafiske Amigaprogrammer er muligt.

Fakta:

TV*Text Professional importeres af Starlite Software Tlf: 86 80 41 44. Programmet leveres med 3 disketter med Zuma Fonts med danske tegn til en vejledende udsalgspris på kr. 1.895,- inkl. moms. Har du i forvejen TV*Text, kan du i stedet købe en opdatering uden medføjede font-disketter for en vejledende udsalgspris på kr. 895,- inkl. moms.

AMIGAPRODUKTER MED GARANTI OG TIL LAVPRIS!!

Få en printer med GRATIS tilbehør til spotpris:

- 1 stk. Goldstar PT-160M med NLQ
- 1 stk. Traktor papir-fremfører
- 1 stk. Farvebånd
- 1 stk. Parallelt printerkabel 1.8m
- 500 stk. Printerpapir til traktor-fremføring.
- 1 års garanti.

Pris Incl. moms KUN.... 1.695,-

Tekniske Specifikationer:

Printmetode: 9 nåles matrix
Printhastighed: NLQ - 35 tegn/sek., 10/12/17 CPI
Draft - 160 tegn/sek. 10/12/17 CPI
Skrifttyper: Pica, Elite, Enlarged og Condensed
Emulering: Epson FX og IBM Proprinter
Interface: Centronics Parallel
Papirfremføring: Friktion og Traktor
OBS!! Bestil nu - begrænset antal - prisen er helt i bund!!



Mer' billig hardware Før: NU:

3.5" Amigadrev, afbr., gnf. bus	1.695,-	995,-
5.25" Amigadrev, 40/80 spor, osv	2.495,-	1.295,-
A500 RAM m. clock og afbryder	1.295,-	995,-

1 års garanti på alle ovenstående produkter

Alle priser er vejledende udsalg incl. moms.

Danmarks billigste Amiga-harddisk

Hvis du kender en, der har en brugt PC-harddisk, kan du få dig en billig harddisk løsning til din Amiga.

A.L.F. kontrollere og den medfølgende software kan klare ærterne for dig. Bestil vor A.L.F. brochure i dag.



AMIGALEVERANDØREN TIL HELE DANMARK

GRAFFITIDATA

Nørreskov Bakke 14 . 8600 Silkeborg
Tlf. 86 82 18 55 . Fax. 86 80 03 27



CONFLICT EUROPE

Tredje verdenskrig er ikke nogen skovtur, men med disse tips skulle chancen for succes være lidt større. Hvis man vælger at dirigere Warszawa-pagten er der ingen problemer, og man burde sagtens kunne vinde alle scenarios. Jobbet som NATO-leder er betydeligt sværere, fordi de konventionelle WAPA-styrker er så overlegne.

Det kan godt betale sig at slå til mod fjendens forsyninger (supplies), f.eks. med luftmissioner som "Deep Strike" og "Iron Fist". Efterhånden som den røde hær løber tør for forsyn-

inger, vil enhedernes "strength" begynde at falde. Den hurtigste måde at udslette dem på, er at lade flere af sine egne styrker "rotte sig sammen" mod dem.

Man kan vinde krigen helt uden brug af atom-våben, og det er faktisk på den måde, at man får flest points. Under alle omstændigheder bør du være meget forsigtig - især med de meget omfattende angreb - dvs. dem, der kræver to kodeord. Ellers risikerer du at løbe ind i et "full scale" angreb, og du ender med en score på 0%!



SIM CITY

Tak (og selvfølgelig spil-præmie) går til Ulrich R. Jensen for dette tip til Amiga (512K) versionen af denne klassiker fra Infogrames:

Har I aldrig drømt om 553 millioner i Sim City? Jeg har blikset et program sammen, som burde kunne klare den sag. I siver bare en by, taster programmet ind i AMIGABASIC og runner det. Indtast derefter source navnet (den oprindelige bys navn), og derefter destination navnet (den nye bys navn). Disse to navne må aldrig være de samme, da din by ellers vil komme til at se lidt sjov ud.

```
INPUT "SOURCE NAVN";a$
INPUT "DEST. NAVN";b$
OPEN a$ for INPUT as-1
OPEN b$ for OUTPUT as-2
c$ = INPUT$( &HC24,1)
PRINT-2,c$:
PRINT-2, CHR$(32);
CHR$(255); CHR$(255);
CHR$(255);
x = LOF(1) - &HC24
c$ = ""
c$ = INPUT$(4,1)
c$ = ""
c$ = INPUT$(x/2,1)
PRINT-2,c$:
c$ = ""
c$ = INPUT$((x/2)-4,1)
PRINT-2,c$:
CLOSE-1
CLOSE-2
```



THE UNTOUCHABLES

I sidste nummer bragte vi en snyde-rutine til Amiga-versionen, og nu må det være 64'eren's tur: Skriv "TECHNIQUE" på titelskærmen, og du kan bruge F-tasterne på følgende måde.

F5 - Ekstra tid

F7 - Ekstra energi

F1 + venstre piletast - Næste level



IT CAME FROM THE DESERT

Her er een af løsningerne til dette flotte spil fra Cinemaware - indsendt af Brian Harfeld i Tranebjerg.

DAG 1:

Begynd morgenen med at vænne dig til spillet og personerne. Når Geez kommer med "rock samples measure" skal du få Biff til at sende dem til "Government Labs". Hvis du vil, kan du gå ud og samle det første stykke, du skal bruge. Gå til syd-vest Volcano, hvor du vil møde den første myre. Skyd vildt på dens følehorn. Når du har dræbt den, vil du få dit første stykke bevis. Bring det straks til laboratoriet.

DAG 2:

Omkring klokken ni skal du køre til et hvilket som helst sted. Du vil sikkert løbe ind i Ice og hans bande, som vil have dig til at lege "Chicken". Følg linjerne i midten. Ni ud af ti gange, vil det være Ice, der taber. Prøv at være hjemme klokken 12, da Jackie dukker op på dette tidspunkt. Gå med hende til uheldet og check alt omkring det. Tag kødstykket og det flydende. Slut dagen med et besøg i drive in'en. Her løber du ind i Ice og CO, som starter et slagsmål - sørg for at slå først!

DAG 3:

Dette er en stille dag. Der sker ikke andet, end at en af dine venner kommer forbi med en myres følehorn. Brug resten af dagen med at besøge nogle af de lokale seværdigheder og samle dine laboratorie resultater.

DAG 4:

Nu begynder der virkelig at ske noget. Først får du resultaterne af geologerne. De siger at det flydende stof på strømpen tilhører en 4 tons tung myre. Gå til politistationen kl. 12. Betjenten vil give dig en optagelse af en myre, som du kan afspille på

vej til laboratoriet. Giv Biff en opringning for at høre, hvordan det står til. Når du kommer hjem, skal du starte en samtale med Jackie. Svar nej til alt, hvad hun siger. Saml alle dine resultater, og give dem til borgmesteren. Det vil normalt være nok til, at han slår alarm. Ellers må du bare ud og finde lidt mere...

HOSPITALET

Det er muligt at komme forbi de to sygeplejersker, hvis du er hurtig nok. Lægerne og vagterne er hurtigere - de behøver bare at røre dig, for at fange dig. Du skal først hen til elevatoren, der er placeret midt i bygningen. Du skal nu tage hele vejen ned, men for at komme ud skal du lokke vagterne væk.

Den sidste del

Nu skal du prøve at komme hen til myrernes hule. Brug så mange folk, som du synes er nødvendigt for at få dem væk fra hulerne. Når stedet er ryddet, vil det være ødelagt for altid. Tillykke! Disse tips vil kun hjælpe som en guide til spillet. Du kan meget mere, end det der står her. Prøv selv!

X-OUT

Køb det billigste rumskib, og placer det. Vælg nu den mindste skud-type, placer den over ekspedientens ansigt og tryk på skydeknappen. Du skulle nu have 500.000 credits!

BARBARIAN

Vi gør opmærksom på, at dette tip er til Psygnosis-udgaven, Amiga versionen. Skriv "04 08 59" på titelskærmen for at få evigt liv.

DARKSIDE

En noget usædvanlig snyderutine til Amiga-versionen af dette Incentive-spil: Hold skydeknappen nede sammen med "2" og "8" for at se de digitaliserede billeder af programmørerne(!)...

THE BARDS TALE II

Begyndelsen til et svært RPG som dette kan være frustrerende, og derfor har Michael Sherman Nielsen sendt os nogle begynder-tips:

Begynd med at samle en gruppe på kun 5! En fighter, en paladin, 1 bard, 1 magician og 1 conjurer. Gå nu rundt i byen, indtil du finder nogle "sorcerers". De vil nu begynde at lave en masse ninjæer. Det skal man bare lade dem gøre, for illusionerne vil bare forsvinde, når ens karakterer "disbelieve". Bliv ved med dette, indtil du ikke gider længere, og Experience pointene (XP) vil rulle ind.

Nu skulle dine mænd have nok XP til at gå flere levels op. Gå nu hen til begynder dungeonen. På 1. level er der ikke noget af betydning, så gå derfor straks ned til level 2. Her vil du finde "The winged creature" - 16 syd, 1 vest for trapperne. Når du har fået fat i den, skal du gå op til det nordøstlige hjørne af hulen. Lad din conjurer kaste "LEV", og gå ned gennem hullet.

Nu skulle du være på 3. level. Herfra vil du blive teleporteret mod syd i hulen. Gå herfra 15 nord og 4 øst. Her skal du sige "MANGAR" til "The Magic Mouth". Gå nu 12 vest og 8 syd, og sig "PASS" for at komme videre til 4. level.

Her skal du finde prinsessen og dræbe "The Dark Lord". For at komme forbi dobbelt-dørene skal barden spille sin sidste sang "The Watchwood Melody". Når du har fået fat i prinsessen, teleporterer du dig til udgangen ved hjælp af "APAR" - ellers er

det en lang gåtur hjem. Når du kommer ud, vil kongens troldmænd give hver mand XP'er nok til at komme op i 13. level.

Nu nogle tips for dem af jer, der er kommet længere:

* TOMBS (1. level): Byens navn er "PHILIPPI", og den gamle mands stav er "OLD". For at komme igennem første "snarre", skal du dræbe "toxic giant", hvorved du vil få en fakkelt. Giv den til den gamle kriger, og lad ham gå forrest.

* FLANKARS FORTRESS (2. level): "snarre" 2: Vælg den venstre dør.

* Den mystiske "dreamspell" har koden "ZZGO". Den kan teleportere dig til enhver dungeon: 1-7.

* FORSKELLIGE PASSWORDS: Maze of Dread = "DREAD", Crypt = "GREY CRYPT"

* MASTER KEY - brug den for at komme igennem "Iron Gate".

* MANGE XP: Find nogle monstre, der laver illusioner, og få din sorcerer til at caste "DIL". Illusionerne vil forsvinde. Lad dem bare blive ved med at lave illusioner - de kan ikke gøre dine mænd noget, og XP'erne vil strømme ind.

Alle disse tips er skrevet til Amiga-versionen.



TIP OG VIND

ALLE læsere, der får deres tips trykt her i bladet, bliver belønnet med spil til deres computer. Jo flere tips du sender, des større er chancen for, at nogle af dem bliver trykt. Så hvis du sidder inde med tips, løsninger eller kort til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til:

"Secret Service"
Det Nye COMPUTER
St. Kongensgade 72
1264 København K.

Denne måneds heldige vindere er:
Ulrich R. Jensen, Slagelse
Brian Harfeld, Tranebjerg
Preben Jensen, Odense
Michael Sherman Nielsen, København



Hvis du sidder fast i et spil, som ikke er nævnt i denne sektion, så anbefaler vi at du indrykker en annonce i vores læsermarked under rubrikken "Opslagstavlen".



KØBES:

Microprose Soccer til C64 (disk). Skal være original. Max 150 kr.
42 181004

Amiga: tegneprg. og forsk. bogstavstyper til video film (skal bruges som forekomst til videotagelaser).
75 173610

C64 båndspil: Wrestling med Hulk Hogan, eller andre wrestling spil.
74 543543

Amiga-spil købes. Double dragon 2, Kings quest 1, 2, 3, 4, Larry 1 og Goldrush. God pris gives.
75 167899

C64 båndspil: "Arena". Henv. mellem 17 og 22.
59 109928

C64 disk: Defender of the Crown (orig.). God pris giv-
ves.
31 535650

C64 bånd: Stunt car racer, Batman the movie, Oper-
ation Wolf, R-Type, Barbarian II, Ghostbusters II, Wonder-
boy II.
42 912001

Er der nogen der har et eksemplar af Amstrad-bil-
det (juni 1985, nr 3, Sa RING!) Pris: 30 kr.
42 392849

C64: Superstar Ice hockey købes, eller muligvis an-
det spil i samme stil. Spillet er fra Mindscape.
86 279202

C64: Turbo assembler købes, for max 100 kr. Henv.
Thomas. Bøst ml. 15-17.
53 836917

Amiga 500 med TV-modulator og disks. Kr 3100.
Evt. m. ekstra drive (600 kr) og ramudvidelse (800
kr). Kr 4700. Indtal på telefon svarer mellem 8-15,
Randers.
86 404076

C64: The Double, Kenny Dalglish Football. Henv.
Tommy efter 20.
97 936152

C64 båndspil: Catai, Batman the movie, Rick dan-
gerous, Dragons Lair, Power drift, Wintergames, World
games, R-Type, Barbarian II, Ghostbusters II, Wonder-
boy II.
74 754543

SÆLGES:

C64 disk: Times of Lore. Spillet er originalt med ma-
nual og kort. Jeg diskuterer gerne prisen.
42 165381

C64 bånd: Chase HQ, Batman, Platoon og Last
Ninja II. Prisen kan diskuteres. Henv. Kenneth.
86 222470

Sider du fast i et adventurespil? - Jeg har mere
end 400 komplette løsninger! Pris pr stk. - kun 20 kr.
Gratis liste fremsendes mod frankeret svarkuvert.
Har også tips og løsninger til mange actionspil Evt.
bytte. Hør nærmere på tlf.
96 272517

C64: Altered Beast sælges for 155 kr. Henv. Lazze
ml. 18-19.
53 888494

C64 gl. model. Båndstation m. bånd. Diskstation
med 30 disketter. 2 joystick. Meget velholdt. Henv.
Jan. 2500 kr.
86 466275



KØB · SALG · BYTTE · OPSLAGSTAVLEN

De frie markeds kræfter råder i COM-
puters læsermarked. Hvor ellers kan du
annoncere GRATIS - for øjnene af næ-
sten 250.000 læsere!? Send din kupon i
dag!

Printer, Brother HR-SC, Passer til C64.
97 361045

C64 med disk drive 1541 II, båndoptager, 60 di-
sketter, diskbox, diskdoler, 20 bånd, 1 joystick
+ 1 manualer på dansk. Pris 2700 kr. Henv. Søren,
postb. 18.
62 622536

C64, meget velholdt, 2 joystick, diskdrive 1541,
datasette, grøn Philips skærm, kun originale spil.
4000 kr.
97 548404

ATARI ST - originale spil. Sælges for under halv pris!
Ring og hør nærmere.
66 272517

Amiga 500 m. mus, 2 joystick + diverse spil og pro-
grammer. Star LC10 farveprinter. Alt 5 mdr gammelt.
6000 kr. Evt. delt.
98 380111

C64 med båndstation, 15 bånd og nogle computer-
blade. Pris 1200 kr. Henv. René.
42 315706

D&D players handbook og game masters hand-
book, 8 figurer, 4 sværd og 4000 bøger og den
præbelagte rollespilsbog "Invasion 1066" + de
blade... sælges for 320 kr. Skriv til: Jon Stephensen,
Nr. Allé 42 3iv, 4400 Kalundborg.

C64 med 2 båndoptagere, Comal 80 kapsel, lys-
pen, RS232C interface, 2 joystick, 6 bøger (bl.a.
Programmers Reference guide), har indbygget reset-
knap. Kr 1500. Henv. Lars på tlf.
42 171941

Atari ST: Originale spil. Mange nye: Ghoulia and
ghosts, Zenomorph, Kickoff, Double dragon 2, Ninja
warriors, Future wars, Turbo outrun, Ghostbusters 2,
Space Ace mm. Kr 380-230.
42 331949

C64 m. båndoptager og spil. Bl.a. Rambo 3, Last
ninja 2 og mange flere + 2 joystick. Ca 1800 kr. Kon-
takt Allan Bach på tlf.
75 642860

Originale spil og programmer til Amiga og C64. Stort
udvalg. Ring og hør nærmere!
86 272517

C64 bånd: Space pilot, Crazy kong, Rambo, Kane,
Curse of Sherwood, Winter games, Åse originale,
spørg efter Ramius. Prisen snakkes vi om.
42 225338

Nintendo TV-spil, 3 mdr. gammelt. Med 4 spil, bl.a.
Life force og Super Mario brøds. 2000 kr.
97 182069

3 stk. terminaler ADDS 2020 m. danske keyboard.
Pris pr stk: 2300 kr. Samlet salg: 6000 kr.
31 200742

C64 båndspil: Airborne ranger, pirates, knight ord,
red storm rising, speedball, president is missing, aor-
cerer lord, rackem, war in middle earth, capt. blood,
total eclipse, defender of crown, not a penny more,
solo gold. Pris pr. stk: 100 kr. Samlet for 700 kr.
31 854470

C64: Gunship, Stealth fighter. Pris: 400 kr. Spørg
efter John.
46 384080

C64 båndspil: Collapse, Thrust, Freak Factory,
Phantoms of the Asteroid, Crystal castles, Highway
encounter. Henv. Allan efter 17.00.
75 322053

C64 med 1541 II og båndoptager, joystick, diskbox,
båndspil og 20 disketter. Pris: 2200 kr.
42 861805

3,5" disketter sælges for 8 kr pr stk. Mængderabat
ved 100 stk og derover. Henv. Brian.
88 590138

12 Amstrad båndspil (originale) - 350 kr. Vic 20 +
16K RAM udvidelse - 400 kr.
31 951402

C64, båndoptager, joystick, kr 600. Action Replay
IV + 1 graphics support disk, kr 600. Henv. Martin.
42 200951

C64, diskstation 1541, Epyx fastload, Dolphin pos,
diskbox, 165 disketter og 1 joystick, 2800 kr. Henv.
Brian Jensen.
42 246554

C64 spil: R-Type, Band Tale, Arctic Fox, Deceptaf 801
kr. pr. stk.
53 720971

C64 båndspil: Starglider - 90 kr. World Games - 40
kr. Vanic Pick 6 great computer games, bl.a. Cosmic
Cruiser - 100 kr. Samlet 210 kr. Alle spillene er origina-
le med instruktioner.
46 732349

C64 med båndoptager, 8 spil, joystick og et helt års
garanti. 1750 kr. Henv. David - alle hverdage mellem
15 og 19.
31 341722

C64, 1541 II diskstation, båndoptager, joystick,
Epyx fastload, Copy 2000 og mange nye (originale)
spil. Alt meget velholdt. Pris: 2850 kr.
42 163126

C64 bånd: Gunship, Red storm Rising - 200 kr. pr.
stk. Rambo III - 100 kr. Spilbøger: SDI, DTX, Ol, Chal-
lenge, Driller, Capt. Blood, Vindicator - 150 kr. Joystick
(200X Chama) - 130 kr. Spillene er originale. Spørg
efter Bo.
75 335681

Philips monitor (gul) - 400 kr. 64K modem 300/
300 og 1200/1200 baud - 400 kr. Expert cartage -
200 kr. Diskbox, defekt med ca. 40 tomme disketter -
200 kr. Originale spil.
66 753407

C64 + diskstation 1541 II, båndoptager, diskbox,
joystick. Mange spil: bl.a. Batman the Movie, compu-
tertag, modulator osv. Vi kan snakke om prisen.
75 154891

Amiga spil. Alle originale med manualer. Balance of
Power, Falcon I + II, miss, 88k, I, Populous, Interceptor,
indy II (adv). 200 kr pr. stk. Eller samlet for 800 kr.
96 174473

C64 bånd: 19 B-spil, samlet for 200 kr. 6. and
samlet, bl.a. Robocod, Bubble Bobble, indy II - 300
kr. På disk: Shindai, Batman III, 300 kr.
53 633966

Dungeons and Dragons: basic regler, expert regler,
lalt 4 bøger (på engelsk), omkring 10 malede figu-
rer, mange stone, 5 ødsler mailing, varekatalog, 4 sæt
terræner, 100% i orden. Nye for ca. 2000 kr. Sælges
for 1600 kr. Spørg efter "Inns".
74 751258

BYTTES:

C64 bånd: Jeg har Winter Games, Renegade III, Road
Blaster, og jeg vil gerne bytte dem for The Untoucha-
bles. Kun originale båndspil. Henv. Morten.
64 491623

Haves: Søtjelfleks kamera med 35 mm vidvinkel
og 135 mm tele, blitz og taske - ønskes: Disk-station
1541 II med spil og programmer. 100% OK.
54 602156

Haves: originale spil til Amiga, C64, ST, Masser af
spil-løsninger - ønskes: kamera.
86 272517

C64 disk: Jeg vil gerne bytte Super Derwald til Dra-
gons Lair, Super oum, Chase HQ, Ghostbusters II, el-
ter Ghoulia n ghosts.
31 612096

C64: Jeg vil gerne bytte HKM eller Masters of the
Universe til bl.a. California games, Rick Dangerous,
Chase HQ, eller andre. Henv. Morten.
74 721094

KUPON

Jeg vil gerne indrykke følgende annonce under (sæt x)
KØB - SALG - BYTTE - OPSLAGSTAVLEN -
TEKST (MAX 40 ORD):

TELEFON:
Kuponen sendes til: Computer, St. Kongensgade 72, 1264 København K.

Sega-spil byttes med andre Sega-spil. Jeg har pt. 20 spil - både arcade, action og sport-spil, samt enkelte skydespil. Henv. Søren.
75 861393

C64: Jeg vil gerne bytte Dynamite dux til Rick dangerous. Kun original spil til disk. Ring til Casper på tlf. 42 123687

Original Amiga-spil. Haves: Powerdrome, Time, Onskes: Indy Adventure, Kings Quest 1-4, Larry 2-3, Police Quest 1-3, Goldrush 1-2, Henv. Rune.
48 797024

- Haves: adventurespil til PC. Haves: LSL 1, 2, 3 + KQ 3, 4 + SQ 1 + Maniac + Fest drive II + Outrun. Henv. Morten.
86 151875

Sega-spil byttes for andre. Alt har interesse. Haves: 16 spil, og jeg får hele tiden nye.
97 181318

OPSLAGSTAVLEN:

Jeg er en dreng, der gerne vil skrive samvret med andre C64 ejere. Du må godt kunne lide adventure spil, Ring og snak med Casper.
42 976746

Efterlyser andre tidligere Amiga interface skribenter, som ingen penge har fået. Vi får dem sammen! Ring til Hans!
86 630847

Jeg er en dreng i Nyborg, som ønsker at starte en prægoklub for C64. For at blive medlem skal du være mellem 10 og 14 år, og bo i Nyborg eller omegn.
65 315490

Hjælp! Jeg er ny i dette område. Min 64'er kan jeg ikke få til at sæve et program. Jeg bor i Varde. Er der hjælp at hente? Skriv dig!
75 225173

Vi er 5 drenge, der spiller rollespil. Vi søger en medspiller (gerne en pige). Vi spiller D&D, Drager og Dæmoner, og Shadowrun. Helst en der bor i Kalundborg eller omegn.
53 504378

Jeg har et stort problem, og jeg håber at der er nogle af COMputers læsere, der kan hjælpe mig. Det handler om et astrologi-program til Amiga. Jeg ved det er svært at finde, men jeg håber på, at der er en som har et, eller kender nogen der har. Venlig hilsen. Henrik Jensen.
31 498933

Elite (Amiga): Jeg sidder fan'ne fast! Jeg kan ikke komme til rangen "Dangerous". Hjælp søges hurtigt. Ring til Peter!
53 418237

Vi er fire, der har en klub, men vi vil gerne have flere med! Lyst, så ring. Spørg efter Daniel.
31 180026



Indy III: Hjælp søges hurtigst muligt. Jeg er meget desperat. Spørg efter Martin.
42 200951

AD&D/D&D spillere i Stenille og omegn søges til kampagne. Der spilles i Stenille, da regelbøger, figurer, bygninger mm står her. Alder 18-19 år. Kendskab til regler er ikke nødvendigt, bare du har interessen.
63 604465

I need small (demo) programs in "C". I use Aztec "C" 3.6, Powerwindows 2.5, and an old spritemaker. Will someone send me a disk full of source files, and I will return it with new source files. Write to: Tomas Albertsson, Box 398, 222 - Hafnarfjörður, Iceland.

Maniac Mansion: Hvad er koden til pengeskabet, og hvad er koden til døren i fængslet? Spørg efter Dan.
86 944412

Police Quest II: Hvordan kommer jeg forbi Jesse Barnes. Jeg er i parken og kan ikke komme videre. Hvad er password i computeren? Henv. Søren Schniør.
86 572433

E.S.S.: Jeg sidder fast! Hvis du kan hjælpe mig, så ring til Peter Børre på tlf. 64 791463

Larry II: Hjælp! Jeg kan ikke få fyldt blyesøsten ud. Hvad er kommandoen for det? Hvis du ved det, så kontakt mig. Spørg efter Richard.
75 656191

Hjælp søges i Uninvited og Kings Quest III. Måske kan jeg hjælpe dig i et andet spil.
31 495255

Er du medlem af Sega-Klubben? Ellers så bliv det! Skriv til: Sega-Klubben, Postbox 122, 250 Ballerup.

STOP TYVEN!

Hvis du sælger kopier af andres programmer, stjæler du fra programmøren. Salg af piratkopier er umoralsk, ulovligt og strafbart. Annoncer, der af redaktionen skønnes at dække over sådanne kopier, vil naturligvis IKKE blive optaget i denne spalte!

SÆT IKKE DIN FREMTID PÅ SPIL

DATASKOLEN

HAR KURSER I

Maskinkode og C - på AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig viden og færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder. Behersk DMA-kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITER, HAM og meget mere. Med andre ord:

LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Medmindre du aftaler noget andet med DATASKOLEN, får du tilsendt et brev om måneden. Hvis du bliver i tvivl om noget i kursusforløbet, får du selvfølgelig vejledning gratis.

RETURRET

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refunderet brevet pris. Du er ikke forpligtet til at modtage alle 12 breve, og du kan når som helst melde dig ud af DATASKOLEN.

JA

jeg tilmelder mig DATASKOLEN og ønsker at deltage i et brevkursus i:

- ☐ Maskinkodeprogrammering på Amiga (148,- kroner pr. brev)
- ☐ C-programmering (148,- kroner pr. brev)
- ☐ Diskette m. programeksempler (97,- kroner pr. disk) (kun ved tilmelding til kursus)
- ☐ Commodore 64 maskinkode programmering (108,- kroner pr. brev) (10 breve)

Jeg betaler mit første kursusbrev således:

- ☐ Forudbetaling 148,- kroner (+evt. diskette 97,- kr.) vedlagt på check
- ☐ Forudbetaling 148,- kroner (+evt. diskette 97,- kr.) indsat på giro 7 24 23 44
- ☐ Efterkrav. Ved modtagelsen betales 148,- kroner (+evt. diskette 97,- kr.) samt efterkravsgebyr kr. 28,-

Navn:

Adresse:

Postnr./By:

Evt. telefon nr.:

Send kuponen til **DATASKOLEN**, Postbox 62, Nordengen 18, 2980 Kokkedal.
Telefon 42 24 96 57



PD

Special



PD-Special præsenterer endnu engang bitfriske Public Domain programmer til Amiga! Læs alt om hvad der ligger af spændende programmer på PD-disk nr.17, der indeholder både spil, musik og utilities.

Af Bo Jørgensen

Da udbuddet af PD-programmer er enormt, er det selvfølgelig umuligt at få alt med. Derfor vil der ofte forekomme programmer på disketten, som egentlig ikke er nye, men som først nu er blevet "opdaget", og deres muligheder udforsket.

Hvis du ligger inde med nogle PD-programmer du mener andre ville kunne have glæde af, så bare send dem ind til os.

Men lad os gennemgå de programmer, du kan få i denne måned:

GPrint

Et aktuelt eksempel på ovenstående er GPrint. Rent faktisk har det næsten to år på bagen. Men ikke desto mindre er det et lille program, som på en måde har skabt en helt lille revolution hvad angår udprintning af sort/hvid grafik på Epson og kompa-

tible (F.eks. Star LC-10) printere. Det er jo ikke alle, der har mulighed for at udnytte en laserprinters unikke egenskaber.

Men mindre kan såmænd også gøre det. En Star LC-10 (9 nåls) til et par af de store tusser, kan med GPrint skabe produkter, der ligger meget tæt på hvad en laserprinter formår.

Dette program, udgør sammen med DeluxePaint III (eller et andet tegneprogram og s/h IFF billeder), en grafisk helhed, som er utrolig. Det er nu muligt at lave navneskilte, labels, tabeller o.l. uden disse små irriterende hakker på alle de skrå streger. GPrint arbejder kun fra CLI'en - derfor vil det nok være en fordel at kopiere den over på den aktuelle diskette der bruges.

Lav en flot tekst/overskrift eller s/h-tegning med DPaint, gem den på disketten (df0:) el-



ler i RAM under navnet TEST, gå ud i CLI'en og skriv:

gprint df0:test h s
eller
gprint ram:test u

I første eksempel hentes grafikbilledet fra drev 0, og der printes ud med en opløsning på 120x108 pixel/inch2., med speical smoothing slået til.

Det andet eksempel henter testfilen fra RAM'en, og printer den ud med den største opløsning der gives, 240x216 pixel/inch2.

Med på disketten følger iøvrigt et GPrint.Doc, som giver lidt information om hvorledes programmet GPrint udnyttes bedst.

PowerPacker

Endnu et program der har været ude i et lille stykke tid, i mange forskellige versioner. Men allersomst, hvad er en packer nu for noget? - Meget kort fortalt er det et program, der komprimerer andre programmer, så de fyl-

der mindre. Fordelen er selvfølgelig at man kan fylde disketter med næsten dobbelt så mange bytes som før.

PowerPacker er blot een af mange packere, og jeg skal ikke her sige om det er den bedste. Men god er den ihvertfald. Tekstfiler kan også pakkes med PP. Disse filer læses af et lille program kaldet PPMORE. Dette program læser tekstfilen, pakker den ud og viser indholdet. Minder meget om More, Less og MuchMore. PPMORE ligger i C-skuffen. Husk lige at få PPMORE kopieret med, hvis pakkede tekstfiler flyttes til andre disketter, ellers kan de ikke læses.

PowerPacker startes fra et icon, og når det er indlæst er det ellers bare om at gå igang. Der vælges graden af effektivitet som PP skal pakke med, om der er datafiler eller commandfiler, hvilken farve skærmen/pointeren skal have når der pakkes ud, osv. Når de rigtige settings er valgt, load'es det aktuelle program ind og PowerPacker klarer resten. Skærmbilledet viser konstant, hvordan tingene forløber. Når PP er færdig, angives hvor filen skal gemmes, og derefter kan man starte påny. Det er også muligt at udarbejde et script som PP derefter følger - en praktisk foranstaltning hvis det drejer sig om at pakke mange programmer/tekstfiler - det kan tage lang tid at pakke store datamængder derfor denne script-mulighed.

MandelMountains

I disse 3D-tider skal vi selvfølgelig også præsentere noget 3D på vores PD-Special disk. MandelMountains er et nyt Mandelbrotprogram, som kan skabe de smukkeste tredimensionelle fraktaler, der nogensinde er set på en Amiga (og måske også andre computere!). MandelMountains kan producere ikke-interlaced, interlaced samt overscanbilleder af en uhørt fin kvalitet. Der er endvidere mulighed for at foretage en rejse ned i fraktalernes fascinerende verden ved hjælp af en zoom-funktion. Sæt dig godt tilrette - at skabe et interlaced 3D-fraktalbillede i overscan tager nemlig lang tid - og hvis rejsen skal ned i 5 eller 6 lag, så er eftermiddagen roget. Men resultatet er fantastisk!

Når MandelMountains er kørt på plads, er det tid til at stille de mange parametre som udgør grundsubstansen i et MM-billede. Læs det medfølgende do-

kument grundigt, det er vigtigt at de forskellige input ligger indenfor den rigtige talgruppe. Ellers vil 3D-virkningen ikke fremkomme i sit fulde omfang. Prøv iøvrigt at se på ExamplePal.Pic - måske kunne rejsen starte her!

TitleGen

Kravende Titler kunne være et andet navn til dette lille program. Alle kender de tekster, der langsomt kommer rullende efter en TV-film osv. Med TitleGen er det nu muligt med et genlock at lave tilsvarende vertikalt-scrolende tekster.

Teksten, der skal scrolle ned over skærmen, kan skrives med en hvilken som helst teksteditor. Der kan ændres i skrifttype, scrollhastighed og farver. Det maksimale antal linier er 500, hvilket dog nok skulle dække de flestes behov.

Dugger

Også på denne måneds PD-disk har jeg lagt et lille stykke musik, der benyttes i forbindelse med et rack, men stereomonitor kan dog også gøre det...

Orbit3D

Og hvad er en PD-disk uden et spil? Orbit3D er et underholdende spil 3D. Du befinder dig i det ydre rum omkring et "sort hul" og det gælder om, ved hjælp af moderskibet, at holde sig i live så lang tid som muligt. Der kan også benyttes 3D-briller!

SceneGenDemo

SceneGenDemo er en meget spændende demonstration af, hvormeget kreative programmer kan få Amiga'en til at præstere. Dette program kan selv lave landskabsbilleder - endog meget smukke billeder. Og disse computerskabte mesterværker kan manipuleres på mange forskellige måder. Næsten alt kan ændres, f.eks. farvenuance, snegrænse, bjergenes højde osv.

SceneGenDemo viser nogle af disse muligheder, med en appetitvækker på ca. 25 minutter fra originalprogrammet Scene Generator (Natural Graphics).

Til sidst

PD-Special siger iøvrigt tak for de indsendte programmer, bliv endelig ved med det! Det er rart at se, at vi også kan være med på PD-fronten. Fra og med næste måned vil disse programmer indgå på PD-disketterne.



ABSOLUT AM

AMIGA 2000



AMIGA 2000 *) 10300,-

TILBEHØR TIL AMIGA 2000

3.5" DISKETTEDREV *) 1195,-
XT-KIT *) 3599,-
AT-KIT *) 6649,-
20 MB HARDDISK *) 4257,-
40 MB HARDDISK *) 6095,-
20 MB XT-HARDDISK *) 3630,-
2 MB RAM-KORT *) 4087,-

JOYSTICKS

THE ARCADE 260,-
THE ARCADE TURBO 340,-
THE BOSS 199,-
RED BALL 329,-
SUPER THREE WAY 395,-
TERMINATOR 199,-
THE CRUISER AUTOFIRE 275,-
SUPER PRO AUTOFIRE 295,-
DESIGNER JOYSTICK 175,-

DISKDREV

CUMANA 3,5" DISKDREV
TÆND/SLUK & BUS 1195,-
CUMANA 5,25" DISKDREV
TÆND/SLUK & BUS 1595,-
COMMODORE 1010 3,5"
DISKDREV GENNEMF. BUS ... 1395,-

CUMANA 5,25"



COMMODORE SLIMLINE 3,5"
DISKDREV 1395,-

DISKETTER

3.5 NO NAME 129,-
5,25 NO NAME 79,-
BASF 3,5 169,-
BASF 5,25 98,-
ESSELTE 3,5 169,-
ESSELTE 5,25 98,-

PRISER v. 10 STK.

INDSTIKSKORT

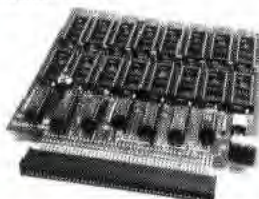
A501 512KB RAM UDV 1295,-
EPROMMBRÆNDER TIL A500 1595,-

EPROMMBRÆNDER



TRACK-DISPLAY 395,-
FORLÆNGERKABEL TIL
DMA-PORT 495,-
DMA PORT FORLÆNGER 195,-
EPROMMKORT TIL A500 695,-

EPROMMKORT TIL A500



EPROMMBANK A500 1495,-
I/F TIL PC HARDDISK TIL
AMIGA 500 995,-
I/F TIL PC HARDDISK TIL
AMIGA 2000 1095,-

HARDDISKE

COMMODORE A590 20MB HD 4995,-

COMMODORE A590



C&G 20 MB HARDDISK 3995,-

MONITORS

COMMODORE 1084S 3295,-
PHILIPS CM8833 m/kabel 2795,-
PHILIPS MONITOR 80
MONOKROM 1095,-

PAKKER

AMIGA STARTER KIT 4995,-

PRINTERE

COMMODORE 1230 1695,-
COMMODORE 1550C
FARVEPRINTER 2995,-
COMMODORE T6
LASERPRINTER 19515,-

STAR LC 10



STAR LC 10
m. DK-MANUAL+KABEL 1995,-

IGA



STAR LC 10 COLOUR	
m. DK-MANUAL+KABEL	2695,-
STAR LC 24-10	
m. DK-MANUAL+KABEL	3885,-
CITIZEN 120D	1995,-
PANASONIC KX 1084P	1995,-
OLYMPIA ESW 1000	
TYPEHJUL	2995,-
FUJITSU SP-320Q	
TYPEHJUL	4870,-

DIVERSE TILBEHØR

AMIGA TV MODULATOR	295,-
MUSSEMÅTTER	98,-
MOUSEMASTER	
JOYSTICK/MUS OMSKIFTER	395,-
ORIGINAL AMIGA MUS	665,-
NAKSHA AMIGA MUS	548,-
ALCOTINI SOUND SAMPLER	795,-
CREATIVE SOUND SAMPLER	849,-
OMEGA SAMPLER	595,-
PRO SOUND DESIGNER	1285,-
GENIUS HÅNDSKANNER	
A500/2000	2995,-
FLATBED SCANNER TIL	
A500/2000	7395,-

FLATBED SCANNER



STØVLÅG TIL A500	150,-
PHILIPS TV TUNER	1195,-
DISKETTEBOX 3,5 40 STK.	85,-
DISKETTEBOX 3,5 80 STK.	110,-
DISKETTEBOX 5,25 100 STK.	110,-
ESSELTE DISKETTEBOX 3,5"	
60 STK.	195,-
ESSELTE DISKETTEBOX 5,25	
60 STK.	150,-
FARVEBÅND FRA	80,-
DISKETTE LABELS 500 STK	
ENDELØS TIL PRINTER	150,-
DATTEL MIDI INTERFACE	695,-

KICKSTART OMSKIFTER	295,-
MULTI PLAYER KABEL	225,-
MODEM EXTERN 1600 BAUD	1695,-
MODEM EXTERN 2400 BAUD	2295,-

PROGRAMMER- INGSSPROG

LATTICE C 5.20	2995,-
AMIGA COMAL	995,-

GRAFIKPRO- GRAMMER

DELUXE PAINT III	1495,-
DIGI PAINT 3	1595,-
PHOTON PAINT 2	1195,-
DIGI PAINT	795,-
TV TEKST	1595,-
TV SHOW	1295,-
PRO VIDEO PLUS	3995,-
DIGI VIEW GOLD	1995,-

BRUGERPRO- GRAMMER

HAICALCK REGNEARK	395,-
THE WORKS REGNEARK/ TEKST/DATABASE	1595,-
THE WORKS PLATINUM & KOMMUNIKATION	2995,-
VIZAWRITE TEKSTBEH.	1595,-

WORDPERFECT	4265,-
KINDWORDS 2.0	795,-
SUPERBASE PERSONAL DK	995,-
DISKMASTER	545,-
BS BUDGET	549,-
AMIGA BUDGET	595,-
AMIGA TIPS	995,-
AMIGA LOTTO	695,-
QUARTERBACK HD BACKUP	795,-

SPIL

FALCON	495,-
FALCON MISSION DISK	395,-
F-16	395,-
WAYNE GRETZKY	395,-
FLIGHT SIM. 2	595,-
SIM CITY	395,-
F 29 RETALIATOR	395,-
TEST DRIVE 2	395,-

DETTE ER KUN ET LILLE UD-
SNIT AF VORES SOFTWARE

Alle priser er inkl. moms

Ring og hør nærmere om vores
kontoordninger og vores studie
rabatter

Der tages forbehold for
priserendringer og trykfejl



BETAFON

Istedgade 79 · 1650 København V · Tlf. 31 31 02 73 · Fax 31 24 19 50

ROBOTTER

Ordet "robot" er tjekkisk og betyder slavearbejde. Det var i bogen "Opllec" af forfatteren Karl Capek i 1917 begrebet blev introduceret. Men på trods af, at ordet er gammelt i computersammenhæng, er det først inden for det forgangne årti robotteknologien har set sin største fremgang - både i medierne og på produktionsplan.

Selve ideen om "det kunstige menneske" har eksisteret i meget lang tid - man kan faktisk finde eksempler på denne tanke i den græske mytologi - blev den første industri-robot først installeret i 1961. Selvom det går stærkt med robot-teknologien er der stadig ikke robotter der står og trækker på gadehjørnet, ej heller politrobotter til at jage fornævnte væk.

Det må altså betyde at der stadig er problemer med at få jern og silicone til at opføre sig som hjerne og hud.

Da hjernen sagde kvæk

I sidste nummer, i "Silicone Hjerner", prøvede jeg meget ihærdigt at fortælle om udviklingen indenfor "kunstige hjerter". Når vi kommer over til robotter er sagen ikke længere så simpel: Det er ikke nok at lave en hjerne der kan rumme flere oplysninger end mennesket. Nu skal kroppen følge med!

I nummer 4 skrev vi om den kunstige hjerne. I dette nummer går vi et skridt videre og sætter krop på hjernen. Læs om, hvorfor frøen slår computeren og meget mere.

Af Niels Lassen

Hvis man f.eks. tager en frø (en af de der grønne slimede dyr der kvækker...) som ikke hører til demest begavede dyr på denne planet, vil man finde at frøen kan gøre ting, robotter ikke kan gøre. Det jeg her taler om er det at fange en flue.

Selv verdens kraftigste computere kan ikke udføre en så simpel handling, for når computere endelig har identificeret fluen er den væk. Det kommer altså til at tage lang tid før C3PO er i stand til at skelne mellem Luke Skywalker og Darth Vader med øjnene alene!

Sådan er det med alle vore sanser; de er simpelthen for avancerede til, at vi kan overføre dem til computere. Hjerne er ikke længere det eneste problem.

See no evil, hear no evil

Hvad er det så præcis for nogle sanser robotterne ikke kan få

ind i knoppen. Som jeg var inde på før, er synet ikke så ligetil at efterligne: Menneskets syn er en meget avanceret opfindelse (godt der ikke er copyright!) og det er også den af vores tre sanser (øre, øjne, næse) vi bruger mest - faktisk ca. 70% af al menneskelig "input" fra omverdenen bliver opsnappet af øjnene. Det er svært med den teknologi, vi har idag at lave et øje mekanisk. Og det bliver ikke lettere af, at der på nethinden er ca. 125 millioner stave og ca. 7 millioner tappe, som danner billedet af det vi ser, hvilket svarer til at en computer danner hver pixel på en skærm - blot med den undtagelse at øjet gør det lynhurtigt.

Derefter kommer billedet op til hjernen hvor der er nogle hjerne-celler som stimuleres af linier, andre af dybde og igen andre af farver. På den måde forstår vi det vi ser - redaktører undtaget (minus 2 points til





Part man, part machine, all cop. I filmen Robocop optræder en blanding mellem et menneske og en robot. Filmen giver, som alle andre science-fiction film, et meget forvrænget billede af robotteknologien netop nu. Et meget interessant forsøg på at bruge computere på en alternativ måde er i filmen "Demon Seed", hvor en computer parer sig med en dame. Resultatet er ikke værd at nævne... se hellere selv filmen.



Det måtte jo sket. Nu er der kommet Nintendo-kondorner, Nintendo-trøjer og gud ved hvad ellers. Og nu er der også kommet en legekammerat til alle de stakler som sidder foran deres total latterlige (ups!) konsol.

Niels! red.). Øret rummer både hørelsen og balancesansen - to sanser som er meget rare at have, men ikke er strengt nødvendige i forbindelse med robotter.

Balancesansen kan evt. - som det er gjort i den engelske kamprobot, PROWLER, erstatte af larvefødder - og hørelsen bliver givetvis aldrig på højde med menneskets, som har over 30.000 nervetråde og et virvar af andre uforståelige dingener, som ganske enkelt ikke kan laves med hverken nutidens eller morgendagens teknologi. Det er til gengæld muligt at få maskiner til at reagere på lyde, men det er stort set med to muligheder: tavshed eller ikke-tavshed.

Dem af jer som har set hit-filmen Robocop kan sikkert huske hvordan forsøgsrobotten lavede en mand om til schweizerost fordi hørelsen ikke var hvad den aldrig har været.

Steve Davis simulatoren

Noget af det mest avancerede der endnu er lavet til civile formål, (militæret er givetvis kommet længere) er en pool-simulator. Til de uvidende kan jeg sige at pool er en form for billard, hvor det gælder om at skyde en hel masse kugler ned i de huller, der er placeret på bordet (Niels er vist en rigtig lille spillehaj, hva'? Minus 4 points! Red.)

Pool simulatoren er lavet på Bristol Universitet. Simulatoren er lavet af (hold godt fast!): Koorosh Khodabandehloo og Rennell, og simulatoren stod færdiglavet i 1988.

På trods af, at pool-simulatoren teknisk set er forud for sin tid, tabte den trods alt til den professionelle poolspiller, Ted Lowe.

Robottens syn består af to videokameraer; et er placeret for oven på selve maskinen, for at give et overblik over bordet, mens det andet er placeret ude på selve 'køen' (det, der svarer til billardstaven), for at give et mere detaljeret billede af, hvor kuglen skal rammes. Forudsætningen for, at robotens videokamera kan finde ud af at spille, er at bordet er ens belyst, således at der ikke kommer skygger. Robotten er styret af en 68000-processor, som får opbakning af ikke mindre end seks 8086-processorer, så det er ikke noget man kan gå igang med at lave med sin Amiga lige med det samme.

For at lave noget software til robotten som skulle gøre den i stand til at spille på en strategisk smart måde, har udviklerne fået verdensmesteren i pool, Steve Davis, til at hjælpe.

Et kig i krystalkuglen

Sådan som det ser ud nu, skal vi ikke være bange for at der lige pludselig står en stor svedig robot og banker på døren. Filmens version af robotter ligger milevidt over, hvad det rent faktisk er muligt at lave. Men, som ved næsten alt anden moderne elektronik, sker de største fremskridt indenfor militæret. Det vi kan håbe på er, at vi civile bedre når at se hvor langt de er kommet før No. 5 skyder os ned...



Disk-Service

Velkommen til "COMputer's Disk-Service- stedet hvor du kan undslippe de lange indtæstninger, samt bestille en eller flere af vores mange Public Domain disketter fra PD-Special.

Prisen er 55 kroner pr. disk, men hvis du er abonnent på bladet, er prisen 45 kr. pr. disk.

Vær opmærksom på, at både Mega-disketten og alle vores PD-disketter kun er til Amiga.

Jeg vil gerne bestille (krævs af)

Mega-disketten:

Vores første disk med program-guf fra forskellige numre af "COMputer's" særlige artikelsættene.

(Bootblokken på Amiga 6/88. Sådan laver du et verdenshit 11/89, Lav din egen demo 9/89, Sådan laver du vektorgrafik del 1+2 11-12/89, Sådan laver du trackload 9/89, Byg selv billeddigitizer 12/89, Amiga Power Works 5-7/8-10/89)

Programmerne som ligger på Mega-disketten er af meget teknisk art, og du skal derfor være opmærksom på, at for at få det fulde udbytte af programmerne på mega-disketten, så bør du have de pågældende blade, der bliver refereret til i parantes. Ydermere skal du også have tilgang til en Seka-assembler og/eller AmigaBASIC, og vide hvordan disse virker.

PD-disk #1

(ROT, RTCUBES, MandelVRoom, Fpic)

PD-disk #2

(Flamkey, Cled, Showprint, Funckey, Asteroids, Ristinolia, HBHillanim, Gauge)

PD-disk #3

(Comm, Qbase, BBSLIST, TagBBS, Amigazer, Packit)

PD-disk #4

(HAMmm, DX-Synth, Nart, DEMOfition, LED, Melt, DK, Pani, GOMFL, O, flp, Wredemo, Psound, Iy)

PD-disk #5

(Bird.anim, boingflight.anim, Boing3D.anim, AboutSound, Birds.anim, Birds.audio, bird.anim)

PD-disk #6

(Silicon, Amoeba, Chess, QuickFlix)

PD-disk #7

(Label, Splines, Juggler, AnimPlayer, SHM)

PD-disk #8

(Microspell, Amigamonitor, WBColors, IconsBlitz, Diodedead, Wavesroll, Music, Wavefont, Sunmouse, Wc, TimeRAM, HELP)

PD-disk #9

(DrunkenMouse, gravityWars, EgyptianRun, DiskList, ColorMap, DelRAM, Calendar, Big, Guru, Lace, HodgePodge, Mouseoff, MouseOn, TinyClock, Worms)

PD-disk #10

(BackGammon, Eoms, Amoeba, Wheel, WBlander, EgyptianRun, Cycles, GravityWars, Asteroids)

(CBSI DobbeltDisk, pris 99 kr.)

PD-disk #11

(Cowboys, Dial, readBB, WriteBB, PrTXt, NewZap, QMGFX, cmd, no-fastmrm, Fw)

PD-disk #12

(Vcheck, Benkin, BlackBook, wKeys, Hellosmouse, Lens)

PD-disk #13

(RSLClock, SiliCON, If2Pcs, Othello, Bouncer, Plot)

PD-disk #14

(Breakout, Vc, Rainbow, Missile, 3D-Arm, Sounds, DietAid, Hyperbase, Speechtoy)

PD-disk #14a (2/90)

(Hand-Shake, Auxhandler, Units, Setfont, PopCll, Disksolve, Expose, MED)

PD-disk #15 (3/90)

(Machli, Toomuch3D, Slotsair, Towers, 15)

PD-Disk #16 (4/90)

(Virus X400, JPDUtil, Label-Print, Plasma, Amiga, Forever, BootIntro)

PD-Disk #17 (6/90)

(GPrint, PowerPacker, MandelMountains, TitleGen, Dugger, Orbit3D, SceneGenDemo)

+ Administrationsgebyr kr. 10,-

PRISIALT

Navn _____

Adresse _____

Postnr. _____ By _____

Jeg har indbetalt beløbet på:

___ Girokonto nr. 9 71 16 00

___ Vedlagt i check

___ Dankort: reg. nr. _____ Kort nr. _____

Udstedt den _____ / _____, 19 _____

Underskrift _____

Hvis du er abonnent og betaler med check, så skal du angive navn, uden på hverten. Ved girobetaling skal du angive konto nr. under betalingsoplysninger. Hvis du også vil have disketterne leveret, skal du med den kort, skal du tilføje udbytte og eventuelt denne kupon i udfyldt stand. Leveringstid 2-14 dage fra betaling mod modtagelse.



"The End"?

Er det slut med de gode gamle eventyrspil? Er branchen idéforladt, og drejer det sig kun om at trykke på "fire"? Vi ser nærmere på de katastrofale udsigter...

Besøg hos Mirrorsoft

Vores udsendte har besøgt Mirrorsoft, et af Englands dygtigste softwarefirmaer, med en bred vifte af spændende programmer

- læs reportagen.

Harddisk-test

I næste nummer tester vi hele 10 harddiske til Amiga

- læs før du køber!

Alt dette og MEGET mere i dobbeltnummeret 7/8 af "Det Nye COMputer", der er på gaden d. 28.6.-1990.

ABSALON DATA

Amiga-udstyr:

512 K-ram udvidelse m. ur- og afbryder	825,00
512 K-ram udvidelse u. ur- m. afbryder	805,00
1.8 MB ramdisk m. ur og afbryder	1445,00
1.8 MB ramdisk m. ur og afbryder	3105,00
3.5" Golem Diskette med trackdisk	1340,00
5.25" Golem Diskette 40/80/160/320/640	1500,00
3.5" Wimmer/ra Diskette m. bus & afbryder	1020,00
5.25" Wimmer/ra Diskette 40/80/160/320	1310,00
Quicktype V Eprombrænder	755,00
REX Megacarte (1 M program/EPRAM) 675,00	
Kickstart-kort (ROM-ROM), 2 sys.	155,00
Turbo Mus II Amiga	345,00
Bootsælter DFO-DF1(2)	85,00
DFO-1-2 130,00 DFO-1-2-3, msk.	180,00
Stevling til A-500 i klart plastik	85,00
Multiplaykabel, A-500/A-500	130,00
Amiga Action Replay	995,00

Commodore 64/128 udstyr:

Eprombrænder - REX Gofish	590,00
Printerkabel Userport-Centronics	115,00

Printere og tilbehør:

Star LC 24-10, 24 nbl	3665,00
Star LC 10, 9 nbl	1995,00
NEC P-2 plus	5000,00

Disketter:

	pr. stk.	pr. 100 stk.
5.25" DSDD NN	3,25	292,50
5.25" DSDD HD, 1.2 MB	9,00	810,00
3.5" DSDD NN	7,00	630,00
3.5" HD NN, 2MB Kuo	22,00	1980,00
3.5" DSDD NN Kuo, farvede	7,50	675,00
3" Maxell CF 2	31,00	2790,00

Diskettebox med lås:

til 80 stk. 3.5" eller 100 stk. 5.25"	75,00
til 120 stk. 5.25"	90,00

Joystick og diverse:

Competition Pro 5000, Joystick	129,00
Prof Competition 9000, Joystick	180,00
The Arcade Joystick	195,00
Musematte normal 70,00 Super	80,00
X-Copy II med Hardware	385,00

Forbehold for prisændringer

Forhandlere søges. Importør af varer fra:

GOLEM - REX - VESALIA - 3-Stat

Alle priser incl. MOMS

ABSALON DATA

Tlf. 31 67 11 93 FAX: 31 67 11 97

Ma. - Fr.: 12 - 18. Lø. lukket

Køb Football Manager 3 hos:

ALLERØD:	42 27 75 78
ALLERØD Foto 2	
BJERRINGBRO:	86 68 14 95
Expert Radio	
BRØNDERSLEV:	98 82 07 70
Dam Foto	
ESBJERG:	75 13 72 58
Centrum Foto	
ESPERGERDE:	42 23 44 59
Enjoysoft	
FREDENSBORG:	42 28 40 45
Foto Ole	
FREDERICIA:	75 92 03 55
Søren Pedersen Foto	
FREDERIKSHAVN:	98 42 19 10
Dam Foto	
FABORG:	62 61 13 15
Fotonyt	
HAMMEL:	86 96 17 99
Expert Radio	
HELSINGØR:	49 21 11 06
Lokal Lyd & Billede	
HJØRRING:	98 92 13 49
N.C. Foto	
HVIDOVRE:	31 78 55 43
Pro Computer	
ISHØJ:	42 73 73 43
Martin Foto	
KALUNDBORG:	53 51 44 51
Holm Foto	
KASTRUP:	32 52 33 66
Martin	
KØBENHAVN:	31 81 80 71
NV Foto (Kbh. NV)	32 12 34 40
Olsen Foto (Kbh. K)	
LITVINGBY:	42 88 44 33
Martin	45 93 00 40
LØGSTØR:	98 67 11 01
Ap8 Balle	
NYKØBING M:	97 72 39 72
Dam Foto	
NYKØBING P:	54 86 83 86
Digilsoft	54 86 71 74
Fona Radio	
NÆSTVED:	53 72 05 01
Holm Foto	
ODENSE:	66 13 13 44
Martin	66 16 26 41
Martin, Tarup Center	66 12 23 40
Martin, Rosengårdcenter	66 15 59 40
RIBE:	75 42 33 11
Ribe Fotocenter	
RINGKØBING:	97 38 32 33
HH Kontormiljø	
RINGSTED:	57 67 06 25
Olsen Foto	
SILKEBORG:	86 82 18 95
Grafitti Data	86 80 27 00
Interactionvision	
SKAGEN:	98 44 29 25
Stjerne Foto	
SKANDERBORG:	86 52 07 37
Fotoluaset	
SLAGELSE:	83 52 88 20
Holm Foto	
STENLØSE:	42 17 01 90
Fotoluaset	
STRUER:	97 85 19 09
K.S. Foto & Computer	
SVENDSBORG:	82 21 55 01
Svendborg Foto	
SØNDERBORG:	74 42 39 66
Ingwersen Foto	
THISTED:	97 92 39 82
Dam Foto	
TÅSTRUP:	42 52 57 77
Martin, City 2	
VARDE:	75 22 09 49
Fotomagasinet	
VEJEN:	75 36 08 32
Leg & Data	
VEJLE:	75 82 30 88
Brynckov Foto	75 82 23 37
Martin Foto	75 82 28 33
Væla Foto & Data	75 82 75 50
Væla Foto & Data	
VIBORG:	86 61 58 99
Dam Foto	
ØLSTYKKE:	42 17 94 94
Foto og Computer	
ÅLBORG:	98 16 39 05
Næstregade Foto	
ÅRHUS:	86 27 52 49
ÅRS:	98 82 55 66
Bog & Kontor	

Distributør:

SOFTTECH

SOFTTECH, Kirkevejsgade 228
8310 Tranbjerg J 86 29 69 69

SPAR 70,- på tidens største sportshit

FOOTBALL MANAGER

World Cup Edition

Skulle DU have været Sepp's afløser?

Prøv det i Football Manager 3 - World Cup Edition - hvor du som landskoldstræner skal lære nationen frem til førstepladsen ved verdensmesterskabet.

Football Manager 3 koster kun:

C64 bånd	99,-
C64 disk	179,-
Amiga	229,-
Atari ST	229,-
IBM PC	329,-

Det sparer 70,- til

Kevin Keegan's

Gratis Plakat

Med hvert spil følger plakat til notering af resultaterne i Italien



Distributer

SONETECH

Se hvor du kan købe Football Manager 3 - World Cup Edition - på www.sonetech.dk

Football Manager

1 og 2 er siden 1982 solgt i mere end 800.000 eksemplarer.

Nu kommer
Fotball Manager 3



I FM 3 får du:

Bedre kampe
Bedre grafik
Bedre styremåde
Bedre teknik
Bedre scoring

FLEMMING STEFFENSEN

CARL JENSENS VEJ 13
8260 VIBY J**DRØMME ER GRATIS.**

0,00 Kr.

HOLD OP MED AT DRØMME.**AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-**

(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR

DANSK OPSTARTPROGRAM

BRUGERVENLIGHED

INTUITION

MUS

ÆGTE MULTI-TASKING

FANTASTISK GRAFIK

ANIMATION

4.096 FARVER

HØJ OPLOSNING

FLEKSIBILITET

MUSIK I STEREO

SYNTHESIZER

TALE

TEKSTBEHANDLING

MULIGHED FOR:

VIDEOREDIGERING

CAD

DESIGN

UDVIDELSE

DESKTOP PUBLISHING

BILLEDDIGITALISERING

MIDI

WORD PERFECT

**Commodore**Fordi fremtiden for længst
er begyndt.

KOM IND OG PRØV DRØMMECOMPUTEREN HOS DIN LOKALE COMMODORE FORHANDLER